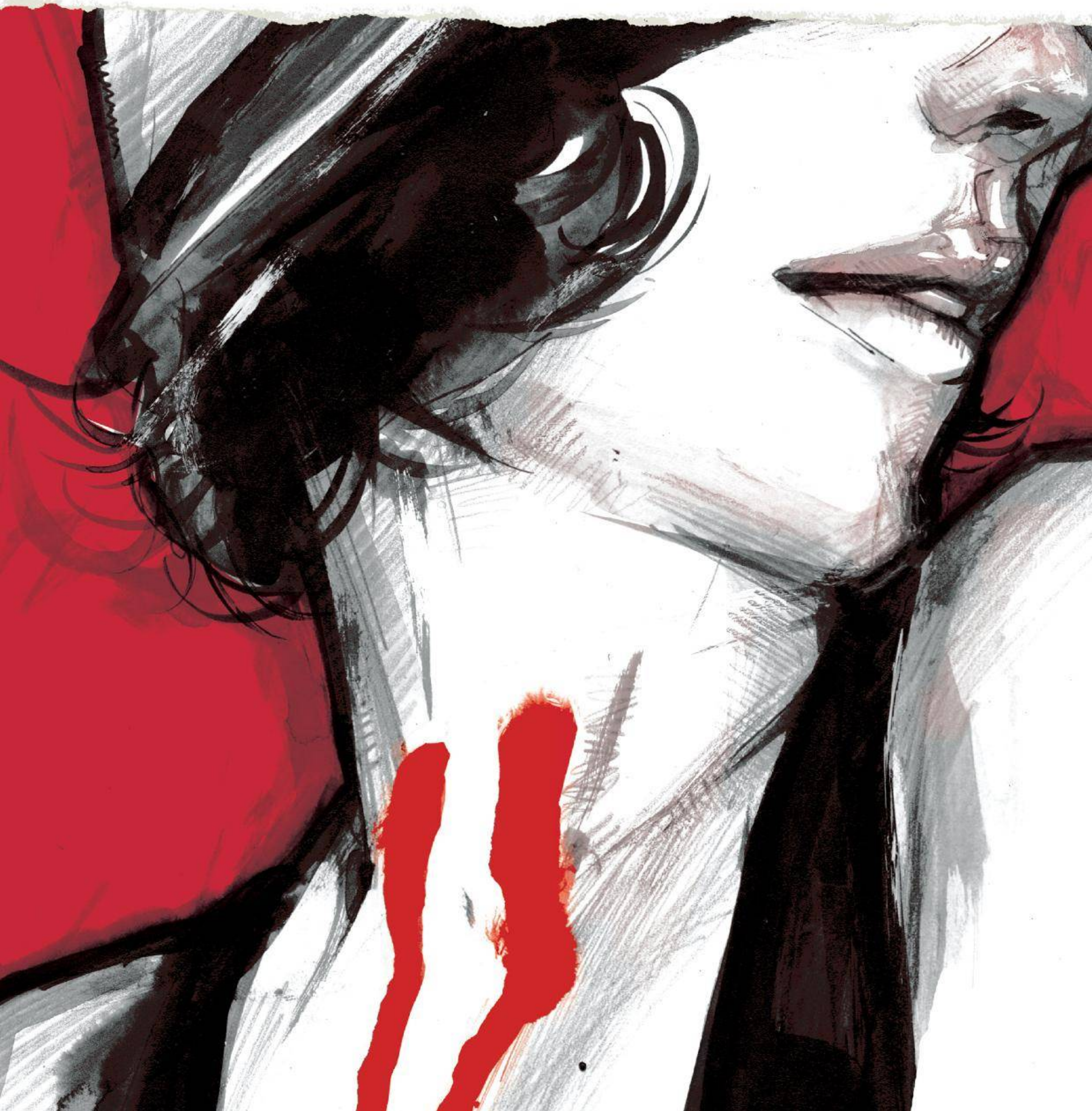
NUMERO 11

www.playersmagazine.it

PLAYERS

MUSICA · CINEMA · VIDEOGIOCHI · LETTERATURA · ARTE · TV · COMICS · TECH






2010






ISS
UE
ELE
VEN



PLAYERS

PROGETTO EDITORIALE
Andrea Chirichelli, Tommaso De Benetti

COPERTINA
Rafael Albuquerque

PROGETTO GRAFICO
Federico Rescaldani
Cristina Lanzi
Eugenio Laino
Matteo Ferrara

EDITING TESTI
Alessandro Franchini, Michele Siface, Giovanni Quaglia

AREA WEB
Luca Tenneriello

REDAZIONE
Andrea Chirichelli, Tommaso De Benetti, Giovanni Donda, Emilio Bellu, Pietro Recchi, Enrico Pasotti, Andrea Maderna, Federico Rescaldani, Alberto Li Vigni, Paolo Savio, Matteo Ferrara, Antonio Lanzaro, Simone Tagliaferri, Claudio Magistrelli, Matteo Del Bo, Luca Tenneriello, Piero Ciccioli, Cheivan Ghadir, Dario Oropallo, Marco Passarello

HANNO COLLABORATO
Federica Cocco, Francesco Romagnoli, Lorenzo Antonelli

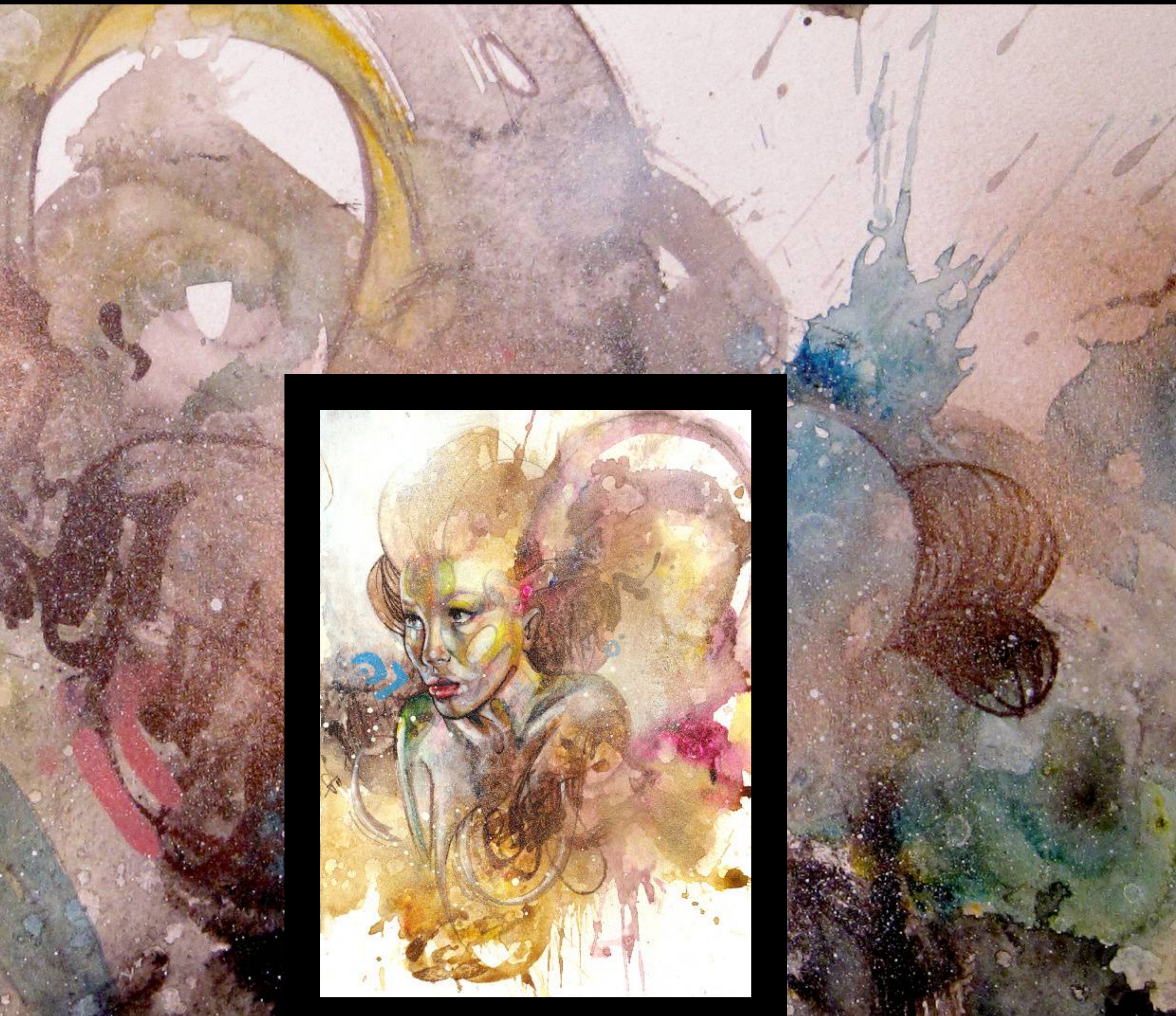
SITO WEB
www.playersmagazine.it

INFO & PUBBLICITÀ
info@playersmagazine.it



ALLISON TORNEROS
PICCOLE GEEK CRESCONO

di Andrea Chirichelli



Classe 1985, Allison Torneros ha iniziato a dipingere all'età di 2 anni e ha capito subito che quella sarebbe stata la sua strada nella vita. L'aver respirato fin da piccola l'aria della Silicon Valley le ha fatto bene: a 12 anni realizza un piccolo sito web per i suoi disegni e le sue poesie e nel 2008 si laurea alla UCLA in Design e Media Arts. Nel 2007 lancia il progetto Paint by Word ovvero dipingere emozioni e parole suggerite dai visitatori. Il risultato finale è la collezione intitolata *Streams of Subconciousness*. Oggi Allison, che lavora a Los Angeles, ha fondato CircleDot, un gruppo creativo che lavora con grandi aziende quali Disney, Procter&Gamble, DreamWorks e numerose start up, perchè in fondo, lo spirito della Silicon Valley non si perde mai. Il suo sito è **www.allisontorneros.com**


22
intervista a Cineama


26
The Artist


36
American Horror Story


33
Sleeping Beauty







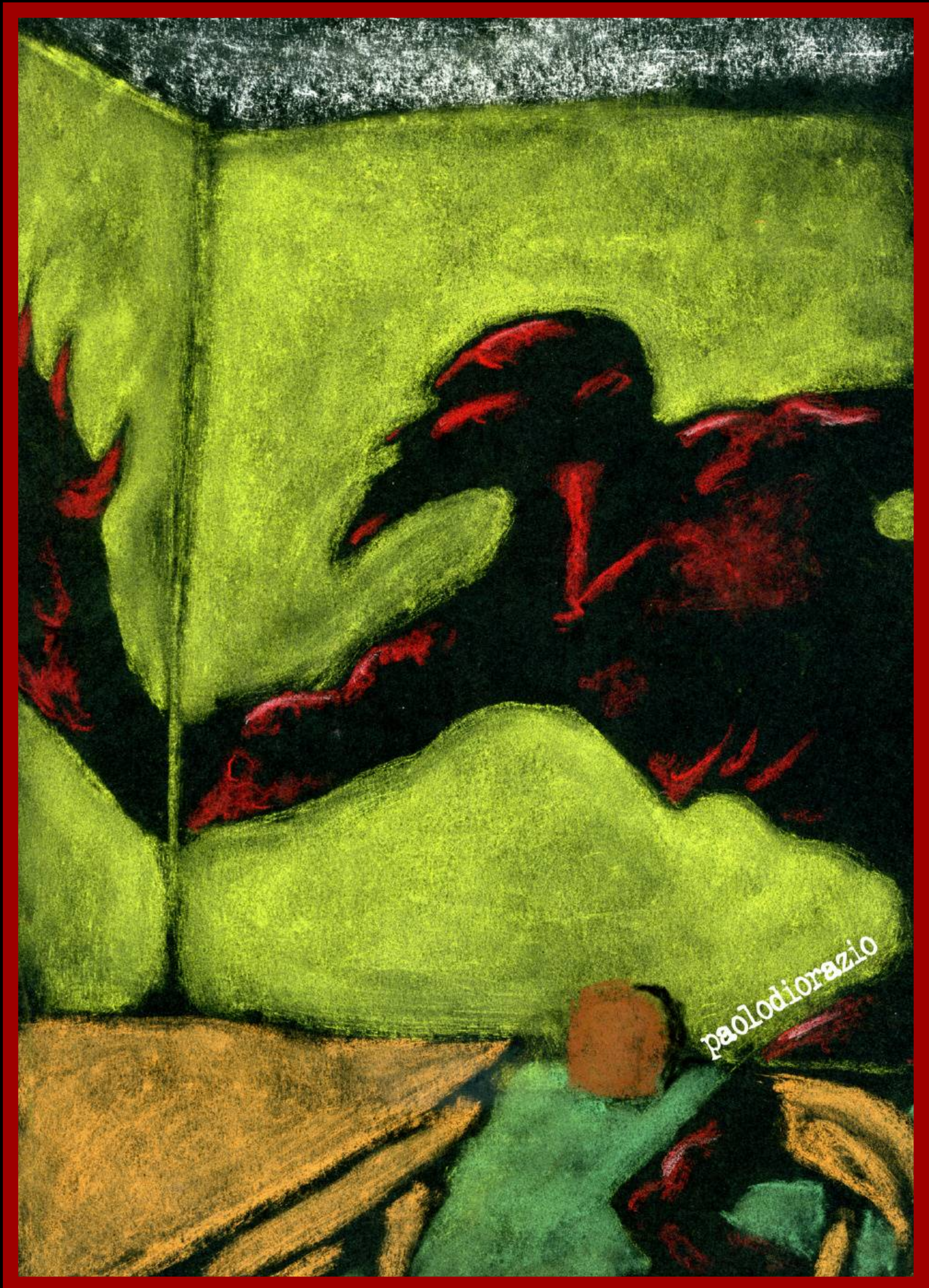




Un tranquillo scrittore di Paura

Paolo Di Orazio




paolodiorazio

Paolo Di Orazio intrattiene dal 1989 con racconti, romanzi e fumetti una platea di appassionati di horror e noir. Considerato da autori ed editori il pioniere italiano del genere, ha pubblicato per Acme, Granata Press, Addictions, Urania, Heavy Metal, Beccogiallo, NPE, Clair de Lune, DEd'A, Coniglio Editore.

Come musicista batterista ha all'attivo duemila esibizioni, dal 1983, e una discografia multiforme con vari artisti e formazioni. Fonda la band di rock comico* Latte & I Suoi Derivati*, con cui partecipa a tutte le trasmissioni Tv e ai più grandi eventi musicali d'Italia.

Il suo ultimo romanzo,* Vloody Mary *(Coniglio editore, 2011), narra di rock, sesso e horror.

Tutte le illustrazioni a corredo di queste pagine sono realizzate da lui e appartengono alla sua «personale privata di orrori».

Essere o non scrivere

Così come ogni uomo è quel che mangia, ogni scrittore è ciò che scrive. Ovvero, deve realmente rivelare il proprio mondo se vuole contattare il cuore di chi legge.

Inizio all'età di vent'anni a lavorare in una casa editrice e già posso farmi le ossa in un ambito scrittorio. Non produco nell'immediato ciò a cui aspiro (l'horror), ma in breve, dovendo occuparmi di racconti e redazionali per adulti, non distinguo più il confine tra la mia identità e quello che la mia mente sa creare.

Cresciuto a fumetti Marvel anni 60 e 70, Magnus, *Totem* (ma anche *Il Monello* e *Topolino*) e tutta la verve iconoclasta immagazzinata dall'ascolto maniacale e onnivoro di dischi dal rock al metal al punk, sono il substrato per una breve ma intensa carriera di porno scrittore tra il 1986 e il 1988. Non avevo mai pensato che avrei scritto roba porno, in vita mia. Non perché fossi bigotto, al contrario: ero già perverso in tenera età e adoravo i piedi, le caviglie, i malleoli delle donne che riuscivo a spiare in ogni occasione, a scuola sul tram, al mercato, nei bar.

Immaginate, tra il 1970 e il 1975, un florilegio primaverile di abiti leggeri, zatteroni, cosce tornite delle mamme che si attardano a chiacchierare tra loro all'uscita della scuola, complice il sole caldo. A me bastava prendere un'incocciata a maggio e mi uscivano secchiate di sangue dal naso; ma quel che più mi friggeva nella testa erano le gambe, le rotule, il collo del piede, i talloni e i tendini delle mamme post-flower power. Una mole di materiale che mi penetrava i sensi ma di cui non immaginavo l'utilità. Insomma, un febbrile feticista inconsapevole.

Infanzia e adolescenza a giocare in strada con la teppa della periferia romana, quando scoprimmo i fumetti horror, tra i vari pocket di *Zio Tibia*, *Diabolik*, *Kriminal* e *Sata-*

nik s'insidiarono a ruota libera *Jacula*, *Oltretomba*, *Il Vampiro*. Il sesso spinto mi piacque moltissimo, e ne consolidai l'ossessione approfondendo di persona la corporeità sugli atlanti di anatomia che arricchivano la biblioteca di famiglia. Le cose nella testa cominciarono a intraprendere una strada molto precisa. Insieme all'horror (e le fiabe de *I Quindici*), la carne umana, quella che gli anglosassoni indicano col termine "flesh", era la vetta di un pulsante mistero che urgeva rinascere disegnando e scrivendo.

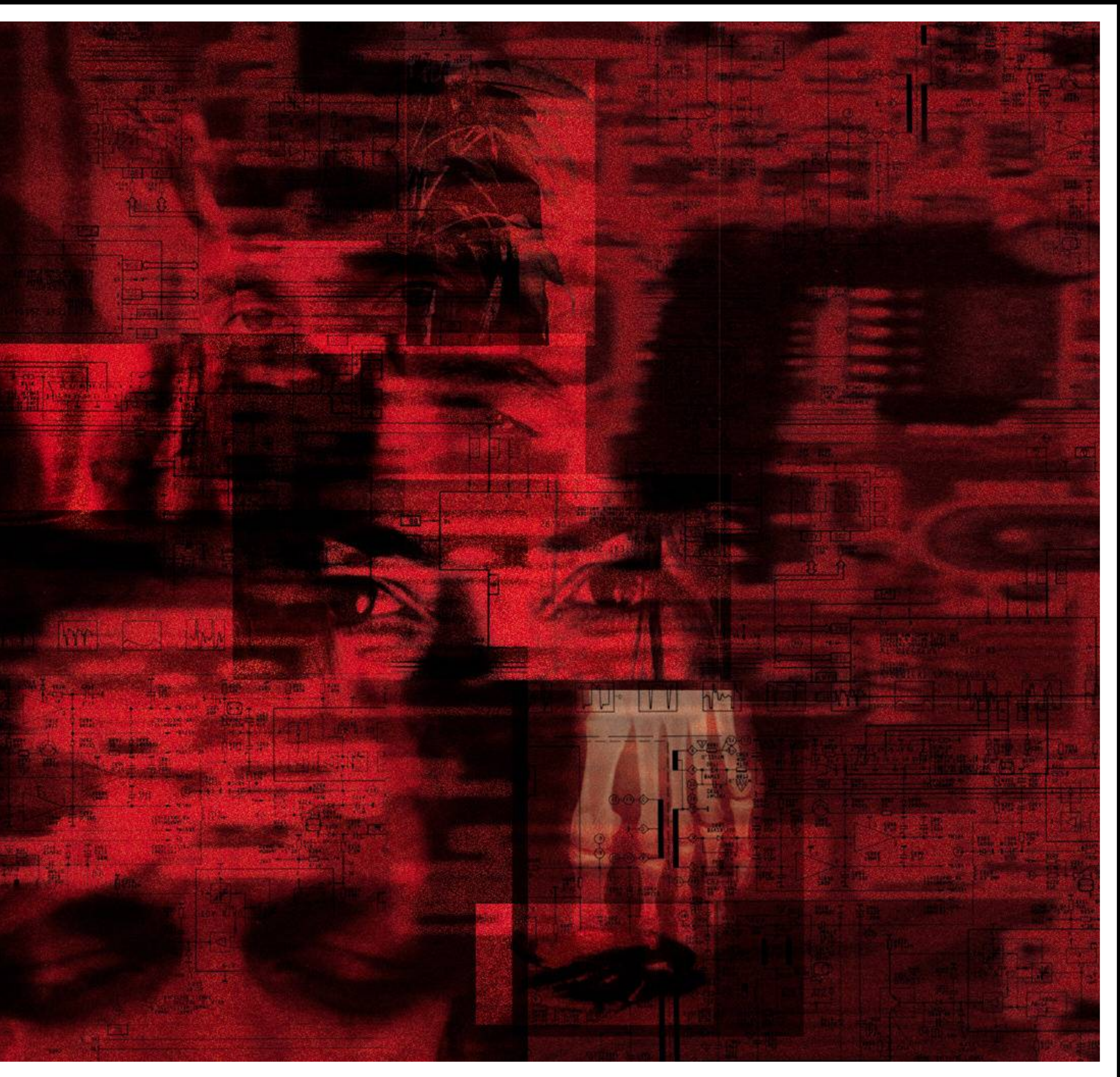
Quando i fumetti di Pazienza e le varie porcherie porno-blasfeme de *Il Male* sdoganarono il linguaggio crudo, il battesimo fu per me definitivo. E scrivere porno (pur anelando il bivio verso le trovate di John Carpenter, David Cronenberg e Clive Barker) fu un percorso violentemente formativo e liberatorio per l'astrazione della scrittura. I risultati erano ottimi, perché producevo grandi quantità di testo a qualità costante, sobbarcandomi la routine che i collaboratori non sostenevano e che cedevano a me per occuparsi di altro.

Da solo, organizzavo e scrivevo undici testate mensili fotografiche per la EPP, tra cui la delirante *Fichissimo*, che ospitò tre mie produzioni horror a fumetti (1987). Non solo imparai a gestire tutti i processi redazionali dei periodici, ma affinai la capacità compositiva, puntando sempre al sensazionale. Dalle 10 del mattino alle 19 di sera, Olivetti lettera 32, titolo, occhiello e sommario, scelta dei servizi fotografici, realizzazione di fotoromanzi da pellicole filmiche (che tagliavo alla moviola), di articoli e foto ritagliati da pubblicazioni straniere come *Hustler* e altre diavolerie americane. È stato un periodo intenso, divertente, formativo.

Ero così fuori di testa che, in qualunque ora del giorno, in qualunque luogo, fissando un punto indefinito e in ogni frame buio del battito di ciglia, vedevo orge, coiti, vagine urlanti, Moana Pozzi, Ramba e Karin Schubert dappertutto. Più scrivevo e più ero me stesso. Io sono quello che gli altri devono leggere. Il resto non conta. Questo spirito anarchico fluisce prepotentemente nella scrittura, e nell'horror ha generato un potere fertile tutto mio.

Ho realizzato recentemente un fumetto per un'operazione antologica promossa da Radio Sherwood di Padova coi migliori autori del fumetto alternativo. La mia storia breve ha per titolo *Ficantropus* e riassume la mia dolce ossessione in un mix tragicomico, surreale, distorto, autovoyeuristico. Non poteva essere diversamente.





È inevitabile, per me, stupire. Sia attraverso quello che esprimo, e il modo in cui lo faccio, sia per quello che la mia personalità trasmette all'esterno. Non perché sono bravo, ma perché io lo voglio.

Anni fa invito a casa una ragazza con la quale era velatamente sottoscritto che si stava per concludere in maniera scoppiettante una bella serata (sono un gentleman ma anche uno strisciante materialista e non me ne vergogno). La sezione che ancora non mi rende famoso del mio espressionismo è quella grafica e visiva, ma la collezione dei miei disegni in bianco e nero e a colori è una galleria di soggetti deformi, demoniaci, urlanti. Casa mia ne era tappezzata, così gli invitati potevano ammirare in ogni suo angolo i personaggi che caratterizzano questa mia personale privata di orrori e scene primordiali della sofferenza. Ebbene, la signorina in questione già varcando l'ingresso viene accolta dal gruppo di benvenuto delle mie creazioni.

«Uhm. Ma questi disegni li hai fatti tu?»

«Certo, quella è la mia firma».

«Belli, però mi fanno paura».

«Sono i miei esercizi di stile».

«Ma perché sono così terrificanti?»

«Mi piace che ricordino le vecchie illustrazioni delle fiabe».

«Ma non è che sei pazzo?»

«Direi di no».

«Scusa, Paolo, ti posso dire una cosa?»

«Certo, dimmi pure».

«Vorrei andare via, non mi piace stare qui».

E dato che sono un gentleman, ma anche uno sciamano, ho avvertito che il trasporto erotico reciproco era stato divorato dai miei disegni e dalle paure della tipa, quindi non esitai a riaccompagnarla a casa. Con feroce imbarazzo di entrambi, ovvio.

Per l'italiano medio, la rappresentazione dell'orrore, o meglio, l'evocazione spettacolare della paura – per mezzo dell'immagine statica e filmica, o scritta - è un grosso problema, ovvero ancora un ambiguo dilemma.

Cioè, sono fermamente convinto che un autore debba sentire profondamente i temi che esplora creando. A me interessano l'erotismo, la pornografia e l'orrore, la psicologia, la criminologia, quindi riesco a esprimermi attraverso queste tavolozze narrative.

Le categorie dell'erotismo e dell'orrore sono comunque due territori molto spirituali, in quanto sprofondano nell'istintualità primordiale dell'essere. Sebbene a tutti piaccia fare sesso (per molti è vitale per riprodursi), sebbene tutti abbiano le proprie paure, le proprie fobie, se un creativo parla di sesso e di orrore è automatico che egli sia un pazzo deviato. Sembra un problema stupido, ma vi assicuro che "è un problema". Non è mai questione di talento ed esaltazione creativa, ma se scrivi di gente che si trasforma in uno scrigno di metallo o di ragazzini che ammazzano un adulto, sei un depravato. Sennò non si spiega. Desti preoccupazione.

«Con quello che scrivi, non puoi essere normale». Viceversa, quando le persone si approcciano a me e scoprono il mio mood zen, si stupiscono. «Ma come, scrivi di gente fatta a pezzi e sei così calmo e gentile?». Certo, anche Jeffrey Dahmer era un vicino di casa pacato e gentile. Mi si dice: «Per avere successo non è importante quello che fai, ma chi sei».

La gente va tenuta tranquilla, non puoi affrontare certi discorsi, non puoi spingerla nel tunnel degli orrori: devi essere una garanzia di tranquillità, altrimenti sei un terrorista (niente a che vedere con un orrorista). Edgar Allan Poe piace a tutti – ed è giusto che sia così - ma oggi non puoi parlare di orrori e convincere che quella sia solo una tonalità per una storia capace di avvolgere tutti i sensi. Fortunatamente ci riesco, ma i lettori sono pochi, perché i grandi editori non vogliono questo tipo di storie a meno che non le camuffi adeguatamente.

L'HORROR E' UN GENERE PER SQUILIBRATI

Una donna mi disse: «Sei un ragazzo triste».

«Perché? Sono felicissimo. Ho creato una bella band, siamo famosi, ci chiamano a suonare dappertutto. Non sono triste, sono realizzato».

«Be', sul palco sprigioni energia, sorridi, picchi sula batteria come un diavolo ma una volta sceso dal palco ti trasformi».

«Cioè?»

«Cioè sei calmo e tranquillo».

La schizofrenia è un problema di cui non si è coscienti. Attendo smentite.


IO NON SONO MAI SOLO... LA FICA È SEMPRE CON ME. OVUNQUE. DALLA MATTINA ALLA SERA, DALLA TESTA AI PIEDI...
FICA
FICA IS EVERYWHERE
AMO COSÌ TANTO LA FICA, CHE A VOLTE PENSO DI ESSERE IO, LA FICA...
UN... UN RUMORE, DI LÀ, DALLA STANZA DEGLI OSPITI.
UH...
LADRI? NO. E DI OSPITI... MAI AVUTA L'OMBRA, IO...



PDO E' UNA STREGA

Molti scrittori vantano un percorso lineare, di solito, in logica ascesa, da un marchio editoriale minore a uno mainstream nell'arco di pochissimi libri. Io invece mi attorciglio (per ora, 2011) nel limbo degli orrori estremi, perché è quello che mi diverte di più, mi riesce meglio e che pertanto convince anche quei lettori che non frequentano l'area horror.

Uno dei miei grossi pregi, però, è avere nel curriculum due denunce per "pubblicazioni oscene" (art. 528 del c.p.). Una, quando lavoravo per la EPP (che non è la Ediperiodici). Una grigia mattinata di autunno, bussano alla porta due tizi poco allegri che chiedono del direttore. Io e qualche altro siamo già al lavoro. I due visitatori non esitano ad aggirarsi per la redazione finché, incappati in un fax in cui un disegnatore chiedeva «le misure della tavola porno» che avrebbe dovuto disegnare, telefonano alla centrale di polizia e ci impongono di non lasciare l'ufficio. Non fu difficile scoprire perché giorni dopo fummo chiamati in tribunale con l'accusa di "produzione di materiale osceno".

Idem per *Primi Delitti*. Interrogazione parlamentare per "istigazione a delinquere" (1990). Con la differenza, stavolta, che scandalo e denuncia raddoppiano le vendite del libro, la questura non mi blocca il passaporto e la mia carriera si sviluppa tanto da poterla raccontare qui.

Io sono ispirato fondamentalmente dal mondo, dalla cronaca, da una persona. I racconti di *Che Hanno da Strillare i Maiali?* sono ispirati alla cronaca italiana di criminalità pedofila e il romanzo *Vloody Mary* agli amori impossibili tra donne omosessuali, avendo condiviso per anni le cronache private di amiche e conoscenti che mi confidano la loro vita. Mi piace però raccontare storie spaventose perché la paura è un sentimento nobile. La paura contiene tutto, contiene il senso della vita e della mistica umana ultraterrena. La mia facilità di espressione sanguinaria deriva forse dal fatto che uso le parole come uno strato di colore. Quel che il pennello spande è, di fatto, un tessuto. Il sangue è, tecnicamente, un tessuto.

di Andrea Chirichelli

CINEAMA

IL CROWDFUNDING FUNZIONA?

Cineama è una piattaforma per la creazione, produzione e distribuzione di film indipendenti, un laboratorio e una community aperta ai professionisti, ai creativi e agli appassionati di cinema e dintorni. **Players** ha intervistato i fondatori, Tania Innamorati e Fabrizio Mosca, e ha scoperto che...

Qual è il vostro obiettivo?

Creare, produrre distribuire film "love" budget coinvolgendo creativamente ed economicamente i futuri spettatori.

Non vi chiedo se il crowdfunding in Italia possa funzionare per progetti del genere, altrimenti non esistereste nemmeno, tuttavia mi domando quanto un popolo spesso luddista come il nostro possa essere ricettivo nei confronti di un simile modello di business, voi che ne pensate?

L'idea di Cineama (all'epoca You Produce) nasce un paio di anni fa nella nostra immaginazione come pura piattaforma di crowdfunding per film con budget stimati intorno ai 200mila euro. Ci siamo scontrati subito con la dura realtà: non siamo l'"America", raccogliere dagli utenti cifre simili è pura utopia. Da questa presa di coscienza è nata l'idea di trasformare You Produce in un social network per appassionati e professionisti dell'audiovisivo, una community che attraverso l'interazione e la collaborazione reciproca, potessero arrivare produrre film nuovi e indipendenti.
Cineama.it mette ordine e supporta (con i suoi partner istituzionali e tecnici) un meccanismo di "mutuo soccorso" usato da sempre nel cinema indie e in più quando la semplice collaborazione non basta chiede una mano ai futuri spettatori. Come? Facendoli giocare a fare il produttore, chiedendo loro una vera partecipazione. Gli utenti avranno progetti da valutare e selezionare, sceneggiature da commentare e migliorare, suggestioni e ispirazioni da proporre agli autori...E poi come i veri produttori potranno contribuire economicamente con la somma che vogliono alla effettiva realizzazione di quello che sarà in parte anche il loro film.

Ma come funziona la "distribuzione su richiesta"? È un modello che in America ha avuto un successo clamoroso con *Paranormal Activity*, ma sta dando i suoi frutti anche in Italia? Quali film saranno supportati da questa iniziativa?

Anche nel nostro caso l'utente diventa protagonista del meccanismo distributivo richiedendo una proiezione del film nella sala della propria città. Nel caso del progetto *Una Separazione* di Sacher Distribuzione, Cineama.it integra il lavoro di distribuzione


LOS ANGELES
EXIT THROUGH THE GIFT SHOP
BANKSY PRESENTS
TONIGHT THE STREETS ARE OURS
CINÉMATOGRAPHE LUMIÈRE

sfruttando le potenzialità del web per individuare il pubblico potenziale, portare il film anche in provincia, allungare il suo ciclo di vita nelle sale. Ma Cineama.it vuole soprattutto assicurare una distribuzione a quei film di qualità che una distribuzione spesso non ce l'hanno o è insufficiente chiedendo al pubblico di diventare ambasciatore del film. Abbiamo già due interessanti nuovi titoli in programma: *Exit Through the Gift Shop*, candidato agli Oscar 2011 come miglior documentario, diretto da Banksy, il misterioso genio della street art, distribuito da P.F.A. Films e da Feltrinelli e *Dancing Dreams* documentario sulla messinscena della performance "Kontakthof" della celebre danzatrice e coreografa Pina Bausch. Prenotate la vostra visione.

Il cinema "di genere" è morto e sepolto da un pezzo e ogni anno escono almeno cinque film che hanno come spunto di partenza il matrimonio, declinato in ogni versione possibile. È un problema di sceneggiatori incapaci, mancano gli attori/attrici, le case di produzione non osano realizzare progetti innovativi o cosa?

Le idee ci sono, eccome! Spesso è il coraggio e la volontà che mancano (oltre che i soldi)… Diciamo che le "Majors" tendono a puntare su prodotti poco "rischiosi". È una formula matematica semplicissima: commedia + volto noto + grande campagna di lancio = successo al botteghino. Fabrizio Mosca partì proprio da quella riflessione quando iniziammo a lavorare all'embrione di Cineama.it quasi due anni fa: come dare una chance a giovani e talentuosi registi? Come produrre film più "intraprendenti"? Oltre al cinema istituzionale, in Italia esistono centinaia di realtà indipendenti e progetti interessanti basta dare loro la possibilità di emergere. Noi stiamo gettando un amo nel cinema italiano underground, speriamo abbocchino talenti!

***I Soliti Idioti* fanno 4.5 milioni di euro in 3 giorni, *Melancholia* e *The Tree of Life* non arrivano al milione neppure sommati, dove si sbaglia?**

Io credo che non esista più "il pubblico", esistono "i pubblici". In Italia la distanza tra i pubblici diventa sempre più evidente: esiste il "grande pubblico" e il pubblico "di nicchia". E l'offerta cinematografica oggi esaspera questa dicotomia. Chi produce pensa che gli spettatori vogliano solo commediole all'acqua di rose ed ecco quindi proliferare prodotti standardizzati di puro intrattenimento. Bisognerebbe riconciliare i pubblici e l'offerta, a mio avviso. Finché la scelta sarà tra *I soliti Idioti* e *The Tree of Life* (la mia è una provocazione) la distanza aumenterà sempre di più. Credo che il pubblico vada semplicemente rieducato. Se è vero che è l'offerta a fare la domanda, chi fa cinema dovrebbe ricordarsi che intrattenimento e arte non sono in antitesi. Dopotutto i più grandi film della storia del cinema sono un connubio perfetto tra questi due aspetti.

Empire, nella sua edizione originale, quella inglese, negli ultimi cinque anni ha recensito meno di una mezza dozzina di film italiani e dei Festival nostrani non parla mai. Davvero contiamo così poco all'estero?

Io direi di sì. L'impressione è condivisibile. Sono pochi effettivamente i film italiani che lasciano il segno. Sono pochi quelli che vengono distribuiti nelle sale all'estero. Ai mercati è spesso difficile vendere i nostri film. Sorprende paradossalmente verificare quanto siano favorevoli i giudizi generali sul nostro cinema, peccato però che si citi sempre film del passato e che salvo eccezioni il giudizio benevolo nei confronti del nostro cinema si accompagni ad un sospiro di nostalgia. Alla difficile collocazione all'estero dei nostri film, si unisce una decadenza inesorabile del Festival di Venezia. Fatta eccezione per qualche star americana, i pochi stranieri che ti capita di incontrare al Lido, per la maggior parte sono i cuochi degli alberghi… al festival di Venezia non esiste un mercato e dunque la possibilità di fare vedere e vendere i film presentati…

Immaginate di avere di fronte un Ministro della Cultura senziente e disponibile a spendere dei soldi per il cinema. Gli potete chiedere tre cose: cosa domandate?

Viste le scarse risorse a disposizione, ritiene che il suo ministero debba sostenere solo progetti ad alto valore culturale e opere prime e seconde? Pensa di poter rendere più



trasparente e democratico il modo con cui le risorse sono assegnate? È possibile dare la possibilità anche ai cittadini normali di investire piccole somme in cambio di una deducibilità fiscale dell'apporto?

Serie tv italiane: a parte *Romanzo Criminale* e *Boris*, c'è da piangere. Potrebbero entrare a far parte del vostro progetto?

Serie tv? Non saprei, sicuramente le web series sono un terreno interessante che vogliamo esplorare. Pensiamo a Cineama.it come a una piattaforma di sperimentazione, sono già tre infatti le web series inserite nei laboratori. Ciò che le rende più interessanti oggi rispetto alle serie tv tradizionali sono il loro carattere indipendente e la fruibilità immediata e libera. Di conseguenza i contenuti sono coraggiosi e originali. E poi parliamoci chiaro, la televisione è in via di estinzione…

Qual è il miglior film italiano degli ultimi vent'anni e perché?

Non ho idea se possa essere considerato il miglior film italiano degli ultimi vent'anni ma è sicuramente uno dei miei preferiti: *L'uomo in più* di Paolo Sorrentino. È un film che potrei vedere all'infinito. Continua a sorprendermi e a darmi piacere. Il ritratto inesorabile della decadenza umana, soprattutto maschile. Un attore formidabile per un personaggio vero e toccante. L'esordio di uno dei nostri più grandi registi.





THE ARTIST

di Andrea Chirichelli

QUANDO LA PAROLA NON SERVE



L'impatto del sonoro sul cinema, ai tempi poco più che trentenne, ebbe conseguenze paragonabili al meteorite che (forse) fece estinguere i dinosauri. Tutte le stelle del muto divennero rapidamente obsolete e vennero sostituite dalle nuove star parlanti; nè il colore nè l'introduzione di tecnologie sempre più sofisticate ebbero una tale capacità di stravolgere dal profondo quel mondo, così effimero e instabile. Il cinema, guardandosi indietro, ha spesso raccontato quel periodo storico, quella palingenesi e quel rinnovamento, basti pensare a superclassici come *Cantando sotto la pioggia* e *Sunset Boulevard*.

The Artist, opera monumentale e coraggiosa del regista e sceneggiatore francese Michel Hazanavicius, racconta la rovinosa caduta di George Valentin (un eccelso Jean Dujardin, giustamente premiato come migliore attore a Cannes), star del muto e clone di Errol Fylnn e William Powell, che passa nel giro di pochi mesi dagli altari alle polveri, proprio mentre una sua fan, la bella Peppy Miller (Bérénice Bejo, un volto che non si dimentica) diventa una diva. Peppy, innamorata di George, cerca di aiutarlo in ogni modo, ma quest'ultimo sembra destinato a una brutta fine, finché un giorno...

Un film muto e in bianco e nero nel 2011 potrebbe sembrare una follia, in primis dal punto di vista produttivo, ma la mossa di Hazanavicius ricorda *OSS 117: Le Caire nid d'espions*, una gustosa parodia/rievocazione del cinema spionistico degli anni '60. Mai didascalico o cerebrale, *The Artist* è un sincero atto d'amore verso il cinema tutto, graziato da una colonna sonora eccezionale e capace di regalare al pubblico una delle sequenze più originali ed emozionanti degli ultimi anni (la "sco-





perta" del sonoro da parte del protagonista).

La riflessione che il film induce a fare sul cinema odierno è d'obbligo ma lo script non suggerisce facili morali. Alla fine, come sostiene il corpulento boss della casa di produzione per la quale lavorano prima George e poi Peppy, "decide sempre il pubblico" e spesso attori e registi finiscono nel tritacarne senza poterci fare un granché, visto che l'industria cinematografica, così come l'innovazione tecnologica, corre veloce e non si guarda mai indietro.

Alternando con mestiere il registro brillante a quello patetico e drammatico, evitando accuratamente la lacrima o la risata troppo facile, Hazanavicius conduce in porto un'operazione difficile e fa dimenticare piccoli difetti della sua opera, come l'eccessiva bidimensionalità di alcuni personaggi e una certa prevedibilità della trama.

Se i due protagonisti dimostrano un affiatamento e un'alchimia senza pari, meritevoli sono anche le star "americane" prestate al progetto: Penelope Ann Miller, il produttore John Goodman e gli immarcescibili James Cromwell e Malcom McDowell. Nota di merito, per una volta, anche all'unico attore cane (letteralmente) che ci ricorda che anche un animale può avere capacità recitative fuori dalla norma.


CATALOGO E NEWS
SU UE.FELTRINELLI.IT
UNIVERSALE ECONOMICA FELTRINELLI
-25%
FINO AL 3 FEBBRAIO
PIÙ LIBRI
PER TUTTI.



Regista
J.C.Chandor

Sceneggiatore
J.C. Chandor

Attori
Kevin Spacey, Paul Bettany, Jeremy Irons

Provenienza
USA

Versione
USA

MARGIN CALL

Crisis? What crisis?

di Andrea Chirichelli

Mutui subprime, Grecia, spread, default, crisi finanziaria: se si dovessero scegliere cento parole da inserire in un'ipotetica lista redatta per descrivere gli ultimi tre anni, sicuramente queste sarebbero le prime che verrebbero in mente a molte persone. Il cinema americano non si è tirato indietro quando la debacle delle banche prima e degli stati sovrani poi ha cominciato a palesarsi ma finora, con l'eccezione del documentario *Inside Job,* nessun film aveva mostrato con efficacia il "dietro le quinte" di una situazione tanto grave quanto (im)prevedibile.

Là dove Oliver Stone aveva fallito l'anno scorso, con il suo godibile ma troppo blando *Wall Street 2 - Il denaro non dorme mai*, riesce oggi l'esordiente J. C. Chandor, che scrive e dirige un thriller finanziario di impianto teatrale che convince fin dai primi minuti. La storia racconta uno dei tanti collassi che gli istituti bancari hanno subito dal 2007 in poi (e il peggio, temiamo, deve ancora arrivare) e il punto di vista scelto è quello di un gruppo di analisti finanziari che si trova da un giorno all'altro a gestire una crisi senza precedenti.

Siccome *homo homini lupus* e pure Shakespeare è sempre dietro l'angolo, le interminabili riunioni, che coinvolgono via via pezzi più grossi dell'istituto, si trasformano in palcoscenici dove l'umanità dà il peggio di sé e ognuno punta esclusivamente a salvare il proprio tornaconto. Persone eticamente disprezzabili, avide e sempre bramose di denaro e potere, arricchite ma infelici, lottano tra loro e contro un nemico invincibile, la paura.

Asciutto nella messa in scena e insolitamente "tecnico" nei dialoghi, *Margin Call* appassiona e insegna, permettendo a J.C. Chandor di dimostrare il proprio talento. Notevolissimo il cast riunito per l'occasione, composto da Kevin Spacey, Paul Bettany, Jeremy Irons (luciferino, il migliore del gruppo), Simon Baker Zachary Quinto e Demi Moore. Tante stelle per celebrare la morte di Wall Street e, forse, la sua resurrezione.



Regista
Béla Tarr

Sceneggiatore
Làszlò Krasznahorkai, Béla Tarr

Attori
János Derzsi, Erika Bók, Mihály Kormos

Provenienza
Ungheria

Versione
Originale

TURIN HORSE Of Horses and Philosophers

di Alberto Li Vigni

Turin Horse è l'ultimo atto di un monumentale ciclo di opere che ha portato Béla Tarr diventare uno dei maestri odierni del cinema.

Il testamento spirituale del regista assume le forme di una genesi inversa, dove in sei giorni gli elementi naturali si scatenano contro l'umanità fino ad avvolgerla completamente nelle tenebre.

Premesse apocalittiche che ritroviamo nell'antefatto testuale, che narra dell'improvviso abbraccio di Nietzsche a un cavallo appena frustato.

Anche se non è facile interpretare il valore simbolico di tale aneddoto (l'ultimo gesto lucido prima della follia?), la sua presenza crea le basi morali di un mondo in cui, oltre agli dei, anche l'uomo è ormai decaduto.

La consueta instabilità narrativa dei lavori di Tarr ci impone di riflettere sull'effettiva connessione logico-temporale tra il racconto iniziale e la reale diegesi di *Turin Horse*.

Sul vero destino del cavallo la storia è, infatti, muta, e l'animale stesso non è che un semplice osservatore di ciò che avviene all'interno della casa, che rappresenta, insieme agli inospitali esterni, il ridotto spazio in cui si muovono i personaggi.

L'avere rinunciato a descrivere da molteplici punti di vista un'intera comunità ha permesso a Tarr di ridurre gli artifici e di focalizzarsi su poche e minime variazioni, che nei lunghi momenti di stasi richiamano le più umili composizioni pittoriche di artisti come il Mantegna.

I due stessi protagonisti, un padre e sua figlia, sembrano anch'essi figure mitiche immerse in un suggestivo chiaroscuro e al contempo veriste raffigurazioni di un'opprimente ritualità quotidiana.

L'unica attività contemplativa rimasta appare essere il loro continuo osservare la fioca luce che passa attraverso la finestra.

È proprio in queste azioni quasi meccaniche che Tarr vede, come nell'abbraccio di Nietzsche, le ultime tracce di umanità prima della fine, nobili segni di chi sa accettare stoicamente il proprio destino.



Regista
Justin Kurtzel

Sceneggiatore
Justin Kurtzel

Attori
Lucas Pittaway, Bob Adriaens, Louise Harris

Provenienza
Australia

Versione
Originale

SNOWTOWN

Animal Kingdom parte II

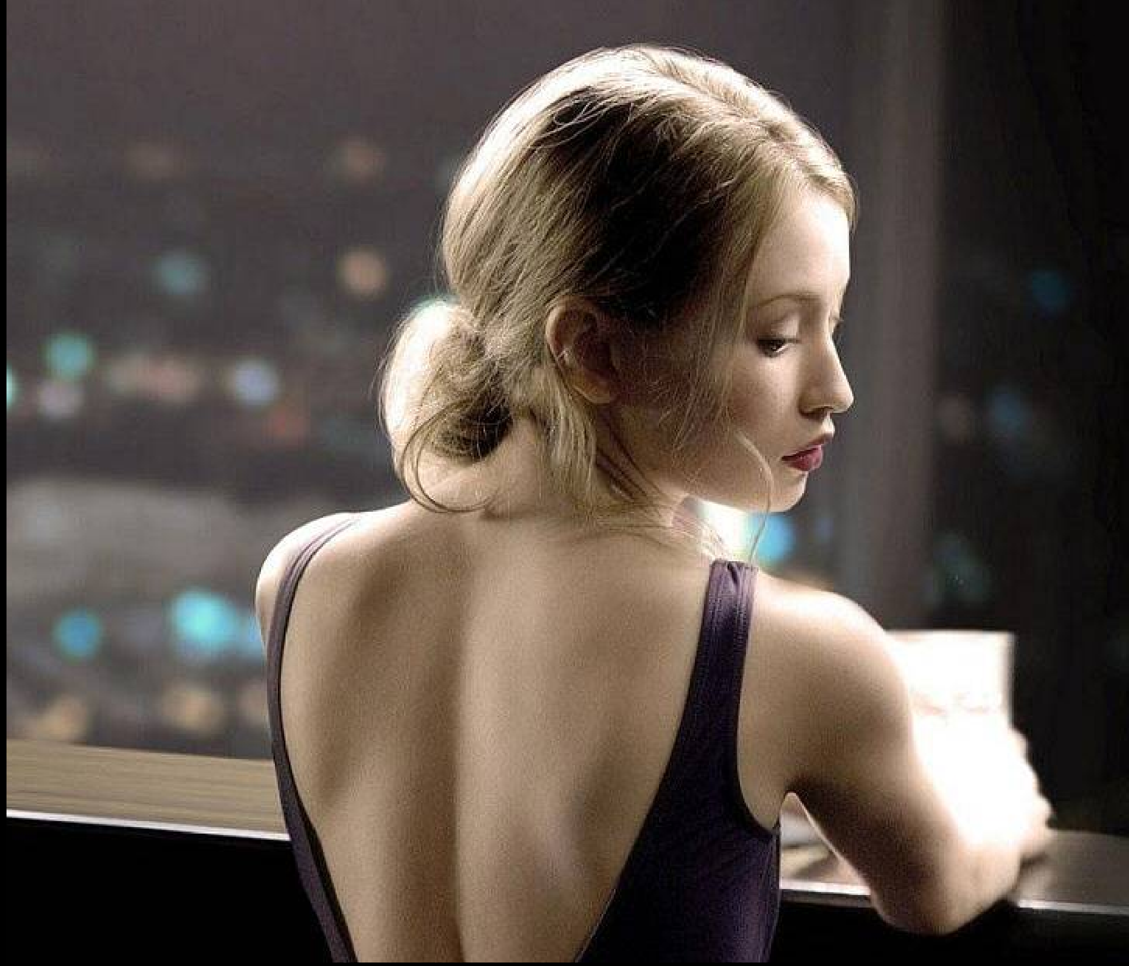
di Andrea Chirichelli

Il cinema australiano sta riservando piacevoli sorprese negli ultimi tempi. *Snowtown* racconta la vera storia del più temibile serial killer australiano, John Bunting, che, durante gli anni novanta, si rese colpevole di una dozzina di omicidi e torture nei confronti di tossici, omosessuali e pedofili.

A colpire, nel film scritto e diretto da Justin Kurzel, è l'approccio placido e tranquillo che riserva esplosioni di ultraviolenza a volte mostrate esplicitamente, molte altre sottintese ma non per questo meno disturbanti. Una scelta azzeccata di Kurzel (al suo film d'esordio, elemento degno di nota) è quella di mostrare la storia non dal punto di vista del serial killer ma da quello del suo figlioccio, che viene lentamente trascinato nella spirale di violenza e sopraffazione morale innescata dalla intima follia di Bunting.

A pesare come un macigno sullo stomaco dello spettatore è però il setting utilizzato per descrivere la vicenda: i luoghi di *Snowtown* sono gli stessi in cui i veri fatti di sangue si sono svolti, e lo stesso vale per gran parte degli attori, non professionisti, che affiancano il protagonista, un eccelso Daniel Henshall che lavora di sottrazione rendendo il suo personaggio anonimo e invisibile ma al tempo stesso capace di esercitare una forte attrazione ed empatia.

Uno degli aspetti più riusciti della pellicola è la capacità di descrivere il rapporto tra il timido adolescente, che né la madre, né il resto della famiglia riesce a comprendere e proteggere e l'orco travestito da padre e amico, che lentamente ma inesorabilmente si insinua nella sua vita. Dallo squallore e dalla povertà solo raramente si riesce a uscire a testa alta e non è questo il caso di *Snowtown*, una città raggelante per cinismo e ferocia, nella quale tutti sanno ma nessuno denuncia, perfetto terreno di coltura per far crescere e diffondere il male. Difficile e indigesto, *Snowtown* è un piccolo capolavoro di storytelling e un esordio da ricordare per Justin Kurzel.



Regista
Julia Leigh

Sceneggiatore
Julia Leigh

Attori
Emily Browning, Rachael Blake, Ewen Leslie

Provenienza
Australia

Versione
Originale

SLEEPING BEAUTY

Emily in the Stars with Diamonds

di Andrea Chirichelli

Lucy è una studentessa universitaria apparentemente tranquilla e timida, ma dietro questa maschera si nasconde una ragazza dedita a innumerevoli vizi e pratiche al limite del masochismo. Un giorno, rispondendo ad un annuncio, entra a far parte di un particolarissimo bordello che fornisce ragazze ad agiati ricconi vagamente pervertiti: inizia così un doppia vita dai risvolti imprevedibili...

Forma o contenuto? Etica o estetica? Il "Jane Champion presenta" ubicato in bella evidenza nella locandina del film, che potrebbe trarre in inganno più di una persona, visto che il film è in realtà adattato e diretto dalla esordiente Julia Leigh, è una chiara dimostrazione d'intenti. La caratteristica che salta maggiormente all'occhio in *Sleeping Beauty* è, al netto di innumerevoli scene con nudi integrali, la sua totale assenza di passione o erotismo. Il sesso e il nudo diventano parti di un ingranaggio meccanico, gelido, asettico, che procede con il pilota automatico.

Questa ostentata freddezza però non mette in condizione lo spettatore di provare empatia per l'opera se non fosse per la strabiliante prestazione di Emily Browning, che dopo l'originale ma sfortunato *Sucker Punch*, trova in *Sleeping Beauty* il palcoscenico perfetto per dimostrare il suo talento. Pallida e assorta, lunare e bifronte, l'esile e diafana Browning si trasforma in una bambola di pezza, sordido balocco per gli anziani giocatori. È solo la sua prestazione a colmare l'innegabile vuoto di contenuti di un'opera, eccelsa sotto il profilo visivo, ma drammaticamente carente e lacunosa sotto quello drammaturgico.

Pretenziosetto e spocchioso, *Sleeping Beauty* disturba e annoia al tempo stesso, ma resta un'opera formalmente impeccabile che dimostra quanto sia difficile unire narrazione e immagini. Curiosità: al posto della Browning la prima scelta per il ruolo di Lucy era stata quella di Mia "Alice" Wasikowska che ha mollato il film per girare *Jane Eyre*. Preveggenza o paura?

Regista
Fernando Meirelles

Sceneggiatore
Peter Morgan

Attori
Anthony Hopkins, Jude Law, Rachel Weisz

Provenienza
UK

Versione
Originale



360

Dieci personaggi in cerca d'autore

di Federica Cocco

Film d'apertura all'ultimo Festival del cinema di Londra, *360* ha deluso molte delle aspettative che si erano venute a creare nei mesi precedenti. Basato sulla pièce teatrale del 1900 *Reigen* (Girotondo), scritta da Arthur Schnitzler (già, proprio l'ispiratore dell'ultimo film di Stanley Kubrick, *Eyes Wide Shut*), il film traspone lo schema classico delle storie incrociate, contestualizzandolo in una realtà globalizzata dove si intersecano racconti che creano un mosaico di desideri e passioni inattuabili.

Scritto da Peter Morgan, abile sceneggiatore assurto agli onori della critica grazie ai recenti *The Queen* e *Frost/Nixon*, *360* si basa sugli incontri tra dieci personaggi di dieci differenti condizioni sociali e umane: il percorso narrativo è quindi globale, un po' come la crisi economica che, a sentire le dichirazioni di Morgan, ha ispirato questa nuova versione della storia.

Peccato che nella messa in scena della crisi o delle sue conseguenze non ci sia traccia, e che i personaggi appaiano legati tra di loro semplicemente da un susseguirsi di coincidenze dovute alla legge dei sei gradi di separazione o, talvolta, dalla semplice casualità. Nonostante il cast di spessore, che include Anthony Hopkins, Jude Law e Rachel Weisz, e valori produttivi di indiscutibile livello, *360* gira su sè stesso, senza mai incidere o emozionare davvero: forse la presenza di un background più reale e vicino al quotidiano, la crisi appunto, avrebbe reso la trama più convincente, così come l'epidemia di sifilide che aveva ispirato Arthur Schnitzler aveva fornito un credibile contesto al Girotondo di inizio 900.

Se l'intreccio delude, nella sua banalità, il film è però salvato da interpretazioni raffinate e convincenti - colpisce in particolare l'attrice brasiliana Maria Flor - e da una fotografia algida e affascinante, che riesce a rappresentare con efficacia il sesso come unico efficace mezzo di comunicazione tra gli esseri umani.

Vedo la gente viva

di Antonio Lanzaro

Quando entra in gioco il paranormale, nove volte su dieci il risultato è un disastro irreparabile. Non tutti hanno la capacità di David Lynch di creare mondi visionari e ben oltre i limiti della credibilità, eppure farli sembrare così veri. Sono passati più di venti anni dalla prima messa in onda di *Twin Peaks* e molti sono ancora alla ricerca di un degno successore, che raccolga lo scettro di serie horror/paranormale/disturbante. Eppure ci hanno provato in tanti. Lo scorso anno, per esempio, la ABC voleva imporre il suo *Happy Town* come nuovo cult, ma non basta saccheggiare a piene mani nella vasta produzione di Lynch per confezionare un prodotto credibile.

È con uno stato d'animo contrastante, pieno di speranze e paure assieme, che ho iniziato a seguire *American Horror Story*, nuova serie tv mandata in onda da FX in USA e da Fox in Italia sulla piattaforma Sky. La curiosità era aumentata quando ho scoperto che gli autori, Brad Falchuk e Ryan Murphy, sono gli stessi di *Glee*. Da un tipo di horror a un altro, ho pensato.

Già dalla prima puntata appare chiaro che i valori produttivi sono di altissimo livello. Il cast di attori è eccellente e può vantare tra le sue fila Denis O'Hare (*True Blood*), Zachary Quinto (*Heroes*), Frances Conroy (*Six Feet Under*) e Jessica Lange. Quest'ultima è assolutamente fantastica e ammaliante, e interpreta uno dei personaggi più ambigui e intensi della serie. Peccato per i due protagonisti, gli sposini Ben e Vivien Harmon, che non convincono come le star comprimarie.

La loro storia è semplice: sull'orlo del divorzio per via di una storia di tradimenti, decidono di trasferirsi con la figlia Violet da Boston a Los Angeles. Presto scopriranno che la villa in cui vanno ad abitare è famosa per essere stata teatro di cruenti omicidi nel corso degli anni. La villa è la vera protagonista della serie, con le sue tante storie macabre scritte tra le crepe dei suoi muri. I personaggi che le girano attorno sono eccentrici e inquietanti. Un tour in autobus giornaliero si ferma davanti alla residenza dei protagonisti, descrivendola come la casa degli orrori. Non proprio il posto ideale per una coppia già in crisi profonda.

Avvenimenti apparentemente inspiegabili inizieranno a manifestarsi fin dai primi giorni nella nuova casa. Il passato pian piano si affac-



AMERICAN HORROR STORY

SOGGETTO
BRAD FALCHUK, RYAN MURPHY
SCENEGGIATORI
BRAD FALCHUK, RYAN MURPHY
ATTORI
CONNIE BRITTON, DYLAN MCDERMOTT, DENIS O'HARE,
PROVENIENZA
USA
VERSIONE
ORIGINALE







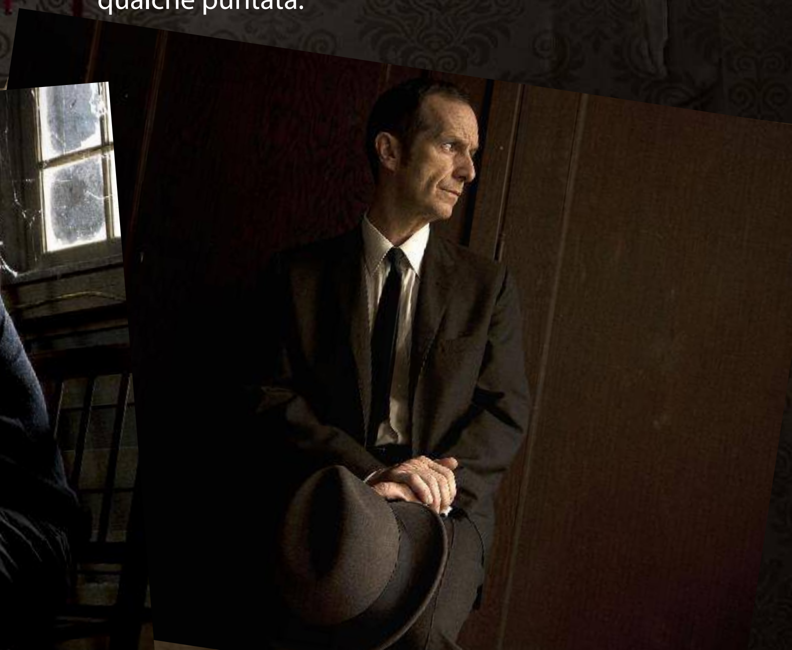
cia sul presente, fino a prendere il sopravvento sulle vite dei nuovi inquilini, spingendoli sempre più verso la follia.

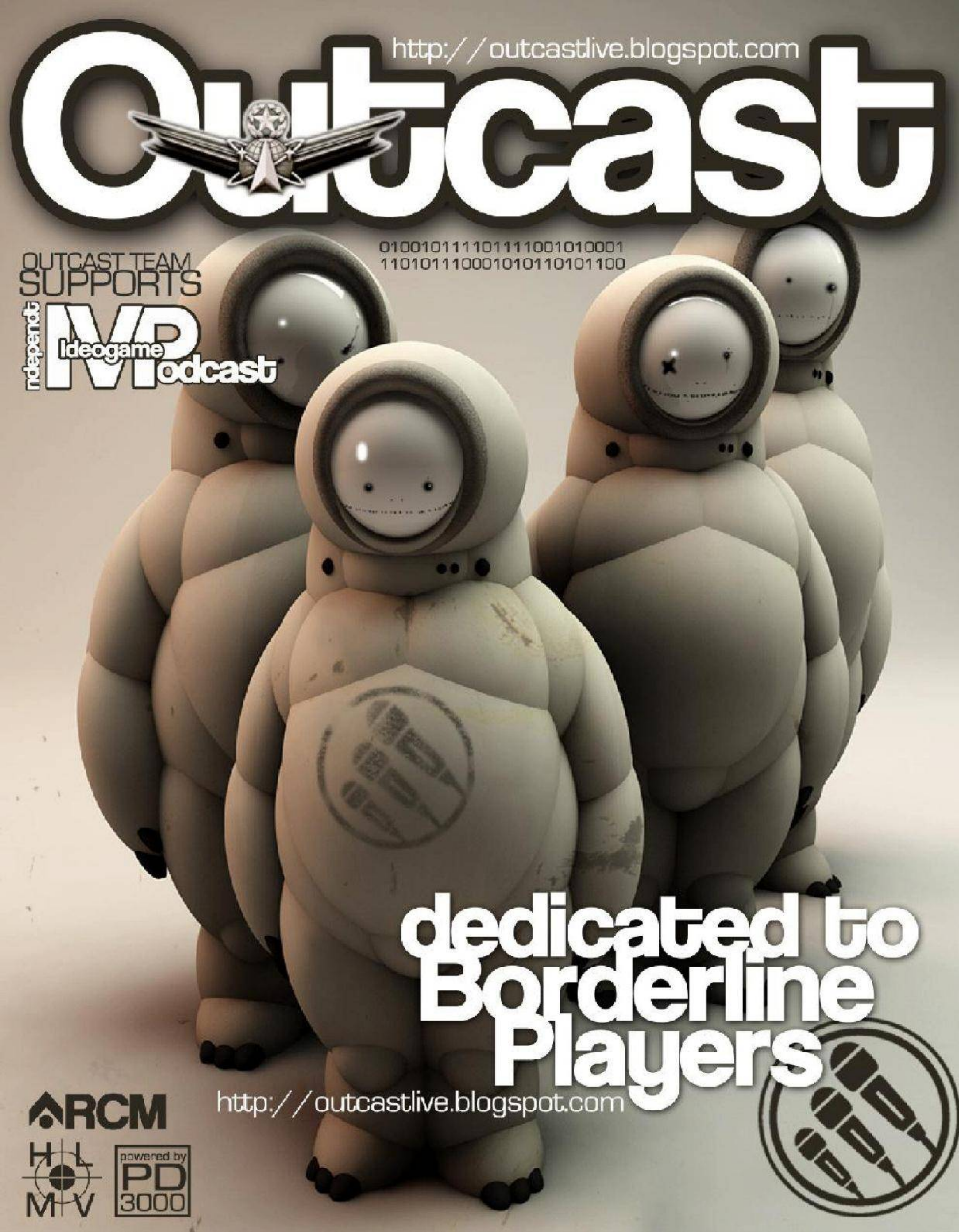
Svelare più dettagli sulla trama sarebbe un delitto. Parte del fascino della serie è proprio scoprire a poco a poco come stanno realmente le cose. *American Horror Story* ha il grande pregio di non rivelare tutte le sue carte fin da subito, ma di non conservarle coperte per un tempo indefinito. Non c'è puntata in cui non viene aggiunto alla storia almeno un tassello importante, che getta un po' di luce sui mille misteri che circondano la villa. Dopo qualche puntata potrebbe sembrare che giochi troppo presto le sue carte, ma la serie dimostrerà di avere tanti assi nella manica e per un mistero svelato ne crea altri tre.

È ancora impossibile dire come evolverà e se riuscirà a mantenere gli alti livelli produttivi e di credibilità che hanno contraddistinto le prime puntate. Per una serie costantemente in bilico tra il capolavoro del thriller e la cagata pazzesca di fantozziana memoria, un unico passo falso potrebbe risultare fatale. Al momento di scrivere, in America ne ha fatti nove, di passi, come le puntate messe in onda, ed è riuscita nella piccola impresa di non cadere irrimediabilmente tra i cloni mal riusciti di *Twin Peaks*. A ogni puntata, passato e presente si intrecciano sempre di più, creando un piano narrativo unico, parallelo alla realtà, dove il confine tra ieri e oggi, vita e morte è sempre più sottile.

La serie è stata da poco rinnovata per una seconda stagione, già un ottimo risultato in questi tempi, in cui il minimo calo d'ascolti può significare la pietra tombale già dopo qualche puntata.







http:/ / outcastlive.blogspot.com
Outcast
010010111101111001010001
110101110001010110101100
OUTCAST TEAM
SUPPORTS
ndependent Videogame Podcast
dedicated to
Borderline
Players
http:/ / outcastlive.blogspot.com
RCM
HL MV
powered by
PD
3000



CREATO DA
JACK ORMAN
ATTORI
CRISTINA RICCI, MARGOT ROBBIE, MICHEAL MOSLEY
PROVENIENZA
USA
VERSIONE
ORIGINALE

Con la testa tra le nuvole

di Claudio Magistrelli

Da *Lost* in poi l'aereo è diventato un oggetto iconografico dell'immaginario televisivo, ma *Pan Am* è la prima serie a ripuntare l'attenzione sul volo piuttosto che sulla caduta. Lo show, novità del palinsesto ABC, ruota intorno alle vicende di un equipaggio nel periodo d'oro della compagnia aerea durante i meravigliosi anni '60, decennio di speranza ed emancipazione, ma anche di paura e guerra fredda. Nel tentativo di far rivivere sullo schermo il clima dell'epoca la serie cade però vittima delle stesse ambiguità.

Raffigurate come precorritrici del movimento femminista, le hostess protagoniste della serie subiscono imposizioni estetiche che sfiorano l'umiliazione, come la pesa e il controllo della divisa prima di ogni partenza, e devono al contempo tener testa ai passeggeri che le considerano parte dei comfort acquistati col biglietto di prima classe. Tuttavia, quando ci vengono presentate durante il loro tempo libero, sono uomini e vestiti i principali argomenti di conversazione, mentre l'impegno è ridotto alla passione per JFK più vicina all'idolatria che all'ammirazione politica.

Allo stesso modo, la storia fa capolino in più occasioni grazie alla spy-story che vede coinvolta Kate, una delle giovani assistenti di volo, arruolata dalla CIA per la facilità con cui il suo lavoro le permette di girare il mondo. Vicende drammatiche fanno da sfondo però a una versione edulcorata della guerra fredda, in cui una bella ragazza della provincia americana è in grado di raggirare spie e servizi segreti.

Se a prima vista queste contraddizioni possono sembrare normali concessioni narrative alla fedeltà storica, col procedere degli episodi si rivelano invece indizi di una navigazione a vista. Fin dal pilot *Pan Am* ha mostrato di avere più anime che emergono in misura maggiore o minore nelle diverse destinazioni che ogni settimana l'equipaggio raggiunge. La serie si riserva l'opportunità di raccontare il mondo di allora anche attraverso precisi epi-



sodi storici, come il discorso di Kennedy a Berlino, raccontati necessariamente attraverso l'occhio del costume. Altrove, quando il contesto non offre particolari spunti o agganci alla storia, sono invece la componente spionistica o quella sentimentale a prendere il sopravvento.

Purtroppo la rappresentazione inciampa fin troppo spesso nell'uso di stereotipi, passando da una Roma sempre immobile nel traffico in cui si comunica per mezzo di urla e mani a uovo, fino all'agente segreto che emerge dall'ombra avvolto da impermeabile e cappello.

Ancora una volta, però, avvolti dallo spirito di bonaria semplicità che si impone di trasmettere, la serie riesce ugualmente a farsi apprezzare poiché in fondo non avanza mai pretese di realismo, ma si limita a ricostruire un immaginario chiaramente distorto, in quanto costruito sulla base di copertine, spezzoni televisivi e réclame arrivati ai giorni nostri, e proprio per questo motivo tanto tranquillizzante.

Ciò che il pubblico ha invece mostrato di non gradire è la progressiva attenzione riversata sulle storie d'amore a bordo tra hostess e piloti. I timidi e garbati accenni iniziali hanno via via guadagnato sempre più spazio nella narrazione a scapito del mondo esterno. La direzione intrapresa non ha incontrato i favori del pubblico e la cosa non sorprende. La curiosità iniziale del pubblico, dettata dall'inedito punto di vista femminile su un ambiente di lavoro e un società in generale spiccatamente maschilista, è scemata probabilmente anche a causa di un troppo rapido passaggio dal femminismo alla soap opera.

Nonostante sia necessaria una sospensione dell'incredulità superiore alla norma per seguirla, la serie riesce nel suo intento, quello di far rivivere l'ottimismo dei '60. È facile farsi contagiare da quei volti sorridenti in uniforme e dai colori pastello di cui la fotografia abbonda, buoni motivi, in conclusione, per considerare *Pan Am* come un piacevole diversivo, da recuperare magari nel periodo di pausa di serie più complesse.

players GRIND 06 HOUSE

di piero ciccioli

FILIPPINE: l'arcipelago dell' EXPLOITATION parte 1: the BLOOD

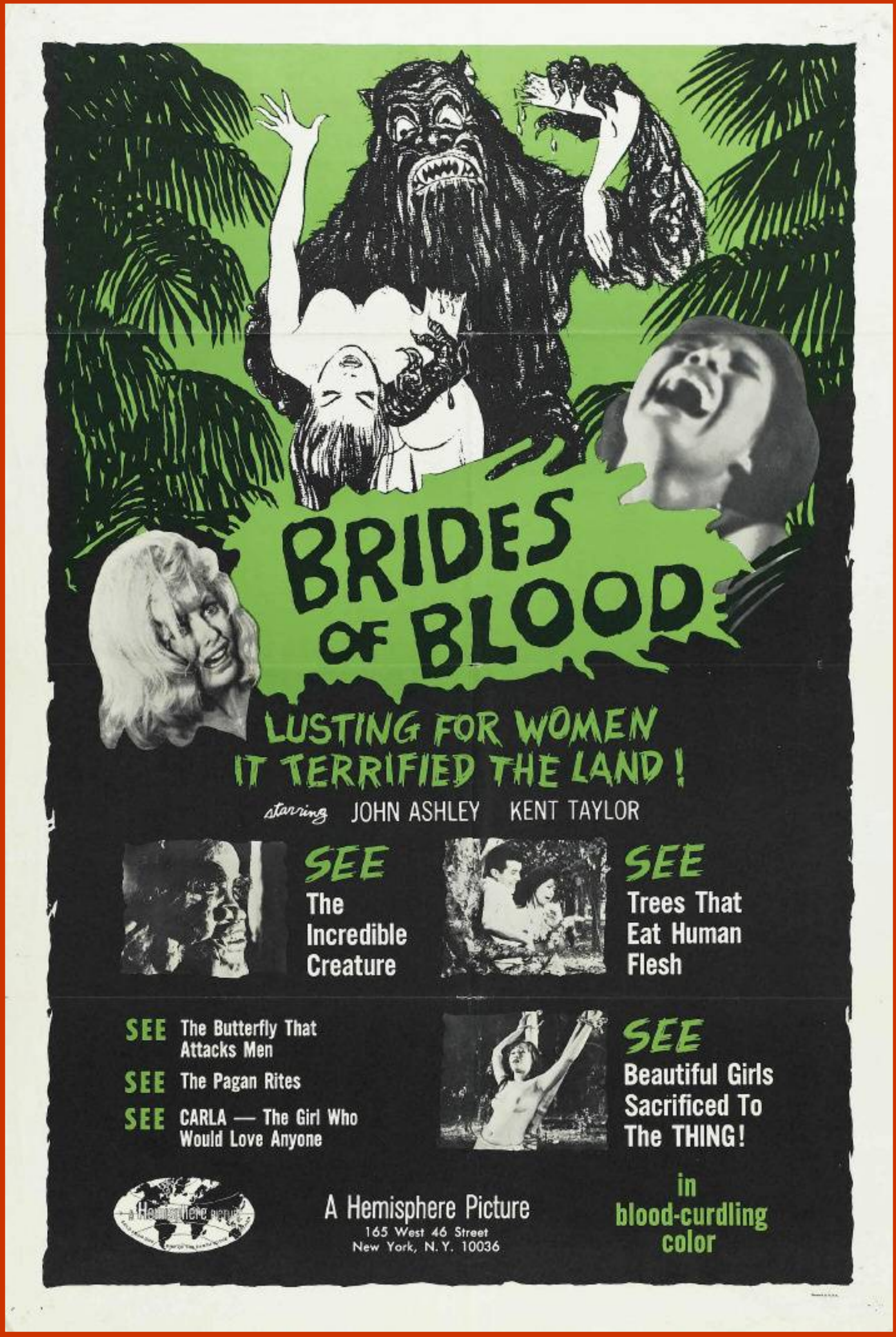
Corre l'anno 1971 quando inizia la costruzione di una strada ideale, che, partendo dalle foreste delle Filippine, conduce dritta verso i drive-in americani. Il suo folle progettista è Roger Corman, allora all'apice della propria carriera di produttore cinematografico consacrato all'exploitation, e i materiali utilizzati per lastricare questo percorso sono chilometri di celluloide impregnati di visionario cattivo gusto, prodotti nell'arcipelago asiatico. Si tratta di film stravaganti, capaci di declinare in maniera esotica i più disparati sottofiloni del cine-trash, dalla "blaxploitation" al genere "women in prison". Sospinte dall'esuberanza di Corman, tali pellicole si abbattono come un uragano tropicale sul pubblico statunitense, scandalizzandolo e divertendolo, secondo un principio che John Landis ricorda oggi come la regola delle "Tre B", ovvero "Blood, Boobs and Bombs".

È proprio con la prima delle tre B, quella di "blood", del sangue, che tutto ha inizio. A stimolare l'avventura di Corman nel Sud-est asiatico è, infatti, il successo riscosso in USA dalla trilogia filmica di genere splatter *Blood Island*, distribuita da Hemisphere Pictures e ideale punto zero delle coproduzioni americano-filippine. Fondata da Kane W. Lynn, ex militare statunitense stanziatosi a Manila al termine della Seconda Guerra Mondiale, Hemisphere Pictures è la prima casa produttrice cinematografica occidentale a sfruttare il genius loci filippino, che s'incarna nel talento grezzo dei registi Gerardo de Leon ed Eddie Romero.

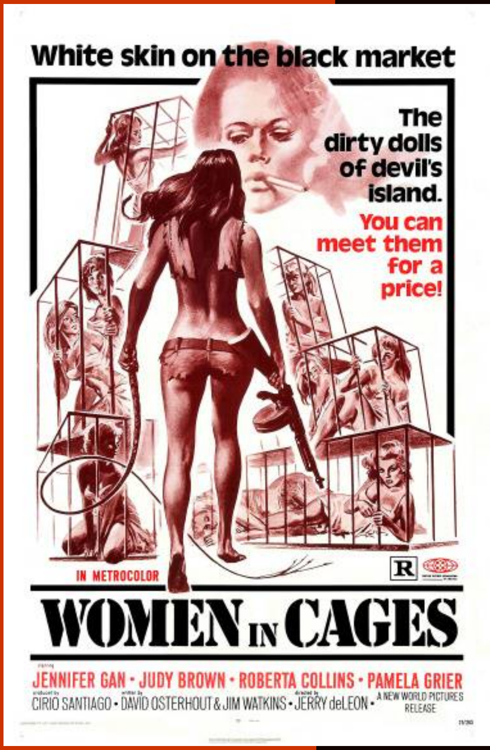
Dopo avere diretto qualche film a sfondo bellico di scarso successo, la coppia di cineasti viene indirizzata da Lynn verso il genere horror, nel tentativo di sfruttare il fiorente mercato USA dei B-movie per drive-in. Così, i due firmano il primo episodio della serie *Blood Island*, *Brides of Blood* (1968), che sposa cliché anni Cinquanta di stampo prevalentemente occidentale, quali le preoccupazioni per gli effetti della radioattività, con la cultura e la natura locali. Il tutto si risolve in un potente pastiche di situazioni assurde, come piante tropicali che mutano e stritolano i passanti con radici tentacolari o splendide indigene nude sacrificate a un dio cannibale, presentato sottoforma di un ridicolo mostro di gomma, dal faccione simile alle maschere Tiki. Seguono *Mad Doctor of Blood Island* (1969) e *Beast of Blood* (1971), due film più cupi e dall'elevato tasso gore, incentrati su un orrido mutante, a metà tra uno zombie e un vampiro, che semina il terrore in un'isola esotica. Entrambe le pellicole si consumano in un continuum di omicidi truculenti e strampalate aggressioni, introdotte solo per mostrare belle ragazze (sia del luogo che occidentali) senza veli. Non mancano, anche qui, le trovate involontariamente esilaranti, come le sequenze in cui il mostro si rimuove e la testa per poi riattaccarsela, alla stregua di una marionetta sgangherata.

Sempre nel 1971, Romero, ormai orfano di de Leon, prepara la sceneggiatura per un quarto splatter, *Beast of the Yellow Night*, la quale, però, non trova l'appoggio di un Lynn ormai disaffezionato al genere horror. Così, entra in gioco Corman,

(a destra) L'unione del cinema americano con quello filippino produce miscele grottesche anche a livello concettuale, come la duplice natura della bestia di Brides of Blood, che per i protagonisti occidentali è un mutante generato dalle radiazioni, mentre i comprimari indigeni la vedono come una divinità da nutrire con carni umane







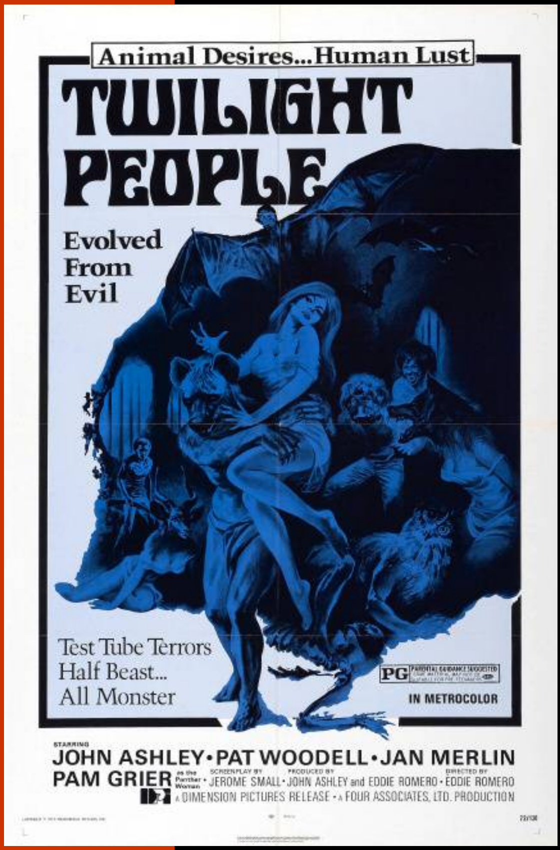
NOTA

Il presente articolo e la sua seconda parte, che verrà pubblicata nel prossimo numero, sono stati redatti prima della catastrofe naturale abbattutasi sulle Filippine durante lo scorso dicembre. In tal senso, l'autore e tutta la redazione di Players tengono a esternare la loro massima solidarietà verso la popolazione vittima dell'uragano.

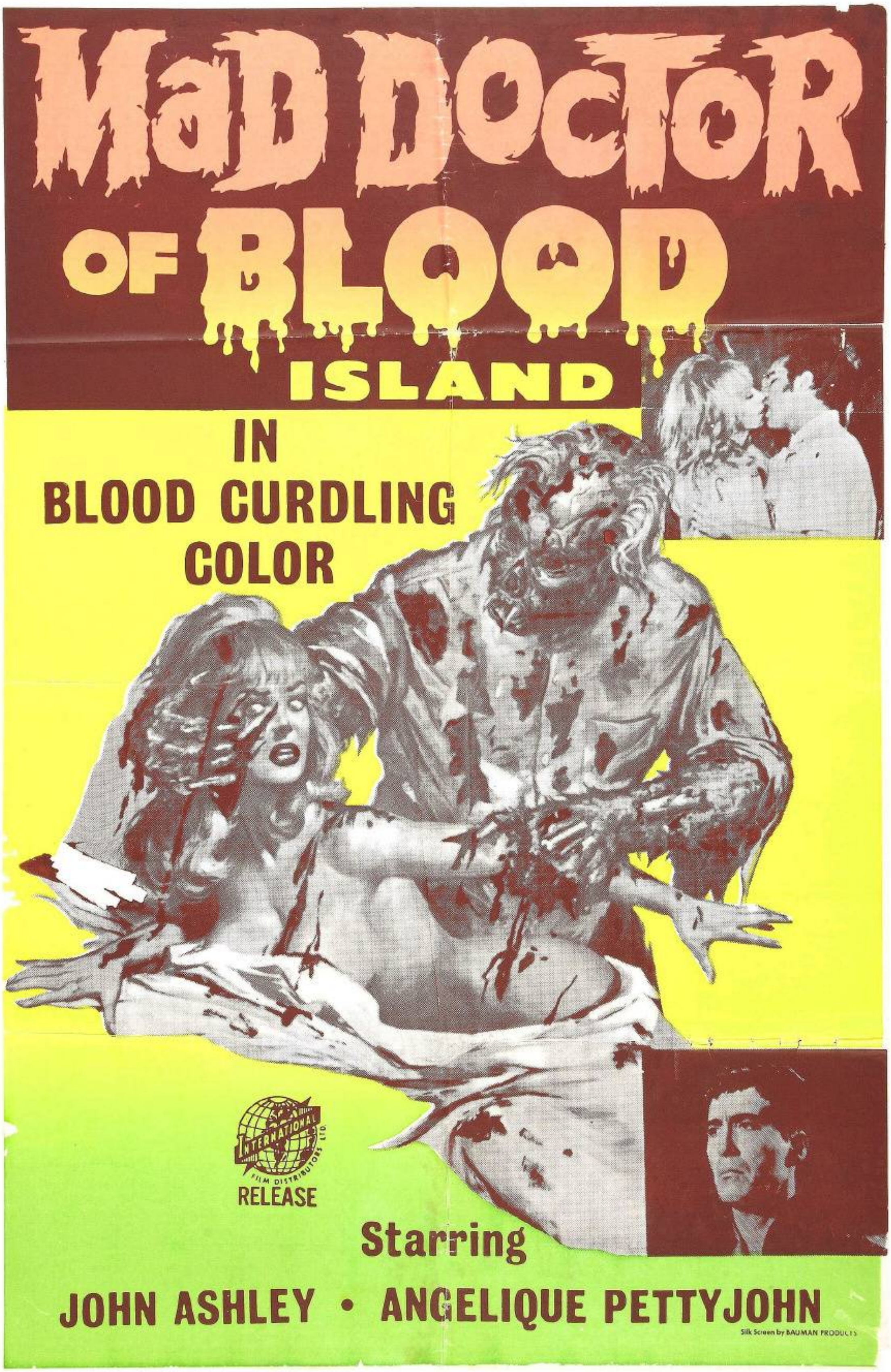
che produce il film sotto il proprio marchio, la New World Pictures, e integra il mestierante filippino nel suo entourage. La pellicola ha un taglio diverso dalle precedenti, riponendo molta cura nel delineare gli aspetti psicologici del mostro di turno, ovvero una sorta di licantropo faustiano, nato dal patto tra un uomo morente e Satana, dove quest'ultimo riporta in vita il malcapitato trasformandolo, però, in una creatura assetata di sangue. Nonostante l'abbondanza d'intestini umani sviscerati e seni femminili in bella vista, Corman non è molto soddisfatto di questo suo esordio filippino. Il fatto è che Romero si rivela essere un artista poliedrico e, per quanto si sforzi, non riesce ad adeguarsi totalmente alla bidimensionalità richiesta dall'exploitation. Così, per *The Twilight People* (1973), il regista scrive una personale rielaborazione de *L'isola del Dottor Moreau*, in cui la popolazione isolana, che viene brutalmente trasformata in uomini-bestia da uno scienziato pazzo, sembra una metafora grottesca dell'abbrutimento della società filippina, sottoposta al neonato regime dittatoriale di Ferdinand Marcos. Quando la sceneggiatura viene presentata a Corman, questi non ne recepisce i sottotesti sociopolitici, ma si sofferma semplicemente su uno dei personaggi mostruosi, dicendo a Romero: «Tu vedi di riuscire a far volare questo fottuto uomo-pipistrello e io ti produco il film!». E così è.

Lo schietto pragmatismo di Corman arriva finanche a sfruttare la rivoluzione sessuale e gli ideali di libertà esplosi a Woodstock. Sulla scia di questi eventi, il produttore decide d'introdurre nei suoi film dosi sempre più massicce di nudo e di anarchia, rielaborando gli stilemi degli "women in prison", ovvero di quel genere di pellicole più o meno erotiche, realizzate sin dagli anni Trenta e incentrate sulle violente (dis)avventure di donne rinchiuse, spesso ingiustamente, in carceri femminili. In linea di massima, anche le produzioni di Corman seguono il classico canovaccio "rape and revenge" delle ragazze imprigionate, umiliate, torturate e che, dopo essersi unite in una sorellanza saffica, si riguadagnano la libertà, uccidendo brutalmente i loro carcerieri. L'originalità nasce piuttosto dall'uso delle location filippine stesse, che fanno da spunto a scene di tortura esotiche (con punizioni a base di cobra o ispirate a crudeli riti d'iniziazione tribali), e dall'emergere di personaggi femminili iconici. Si tratta di donne stupende e tenaci, che sovvertono un regime repressivo non perché incrudite dalla prigionia, ma per il loro essere forti ed emancipate. Il primo esperimento di questo tipo, *Women in Cages* (1971), incassa oltre quattro milioni di dollari a fronte di un investimento di soli 100.000, aprendo la strada alla fase che meglio rappresenta la seconda delle "Tre B", quella di "boobs", delle tette.

(a destra) La trilogia di Blood Island viene promossa in USA attraverso gimmicks in puro stile William Castle; per esempio, gli spettatori di Mad Doctor of Blood Island vengono invitati a bere un fluido verde, che li renderebbe immuni alla "contaminazione" prodotta dal mostro filmico e, visto che al drive-in ci si va soprattutto per rimorchiare, stimolerebbe anche l'attrazione erotica

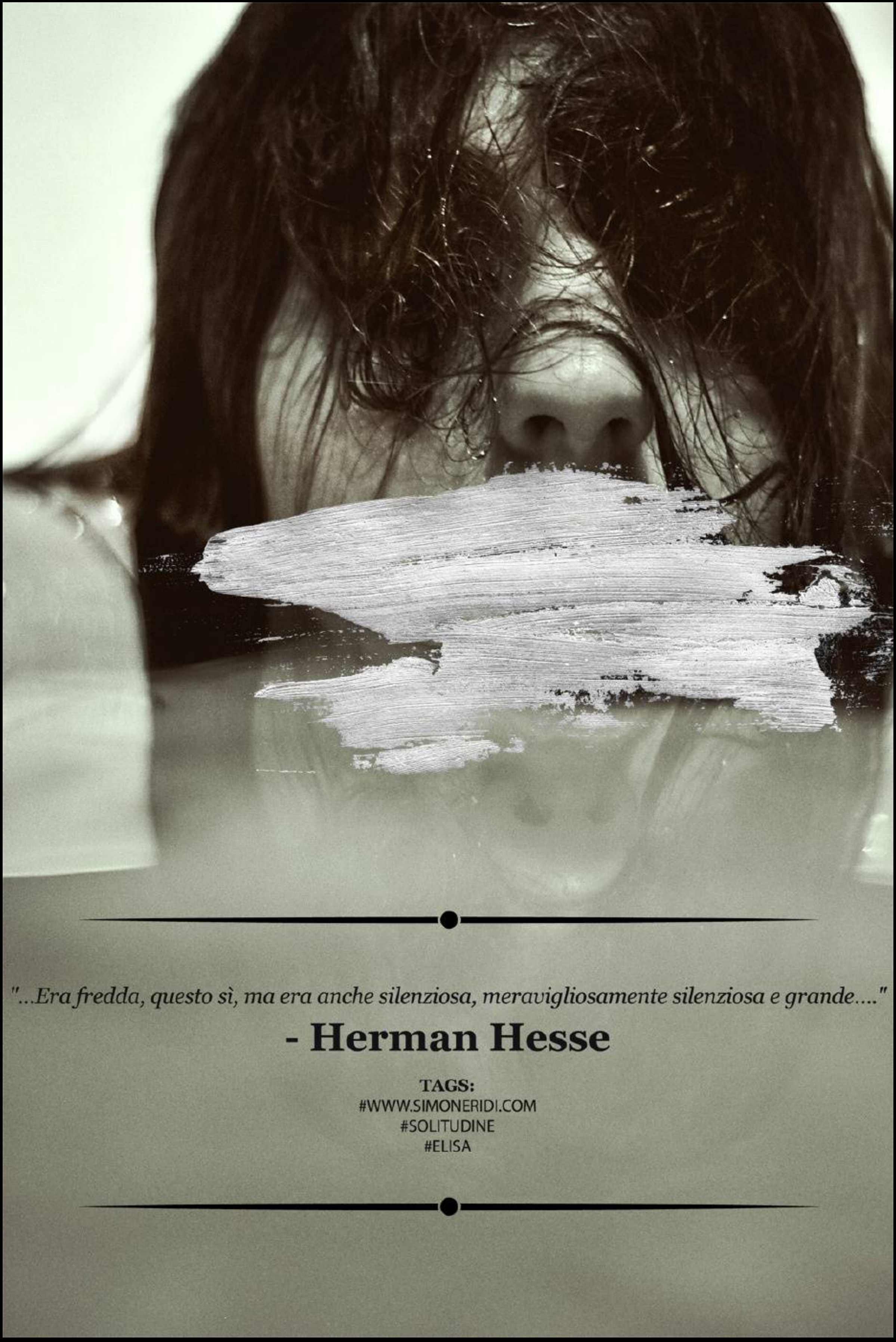


(sopra) L'uomo-pipistrello di The Twilight People è l'unico comic relief di un film altrimenti cupo; i rocamboleschi tentativi di volare del personaggio sono peraltro un ironizzare di Romero sulle condizioni poste da Corman alla realizzazione del film


MAD DOCTOR
OF BLOOD
ISLAND
IN
BLOOD CURDLING
COLOR
INTERNATIONAL FILM DISTRIBUTORS LTD
RELEASE
Starring
JOHN ASHLEY • ANGELIQUE PETTYJOHN
Silk Screen by BAUMAN PRODUCTS


UNBELIEVABLE!
BEAST
OF
BLOOD
color
JOHN ASHLEY
CELESTE YARNALL
AND
CURSE
of the
VAMPIRES


DOUBLE THE TERROR
DOUBLE THE SHOCK
Returned from the dead
to stalk human prey...
BEAST
OF THE YELLOW
NIGHT
COLOR
JOHN ASHLEY
MARY WILCOX
a NIGHTMARE combination of FEAR and HORROR
Fear will grip you
by the throat when the
evil hand KILLS...
KILLS...
KILLS...
CREATURE
WITH THE
BLUE
HAND
KLAUS KINSKI · DIANA KERNER


"...Era fredda, questo sì, ma era anche silenziosa, meravigliosamente silenziosa e grande...."
- Herman Hesse
TAGS:
#WWW.SIMONERIDI.COM
#SOLITUDINE
#ELISA

scrittore di immagini

> Simone Ridi

http://simoneridi.tumblr.com
http://www.simoneridi.com

Simone Ridi nasce nella notte delle streghe e si appassiona alla fotografia in anni recenti, pur potendo vantare un vecchio flirt con la fotografia analogica e una profonda riflessione sulla sua evoluzione: "*Un'attrazione, quella per la fotografia, che mi segue fin da piccolo, inverosimilmente legata alla passione per la lettura, che poi cresce e matura fino a evolversi in uno stile, una ricerca, continua sperimentazione.*" "*Per qualche hanno ho avuto la fortuna di lavorare come fotografo di scena, seguendo spettacoli e compagnie teatrali, un circo composto da personaggi carismatici e folli. Un'esperienza magica di un mondo incredibilmente saturo di citazioni, fascino e umanità.*"

"*Mi piace pensare di lavorare con le immagini, così come uno scrittore fa con le proprie parole. Nei miei scatti si vedono corpi, soggetti in attimi privati o in azioni apparentemente incomprensibili, in situazioni paradossali; sotto una luce che rende manifesti i difetti della carne. Immagini oniriche, visionarie. Sono dei tentativi di raffigurare il corpo trascendendo dalla sua usuale e rassicurante fisicità, in un'eterna sfida a ogni possibile soluzione percettiva. Spesso, all'interno della composizione, affiora protagonista la solitudine esistenziale dell'uomo, l'ansia comune per tutto ciò che non è consuetudine o non ha spiegazione apparente.*"

"*Come in una visione offuscata, simile a un lontano ricordo, ogni volto è manifesto ma celato; indaga silenzioso lo spettatore, parole non dette che muoiono in gola, un messaggio contro l'incomunicabilità. L'inamovibile centralità del soggetto principale si contrappone al vuoto circostante. Abituato a seguire esclusivamente i miei canoni, creo situazioni che spesso si riferiscono a un concetto di alienazione come esilio volontario dal mondo.*"






PLEASE
MAKE UP
THE ROOM


LEGAMI



Tsutomu Nihei: Diabolus ex machina

di Piero Ciccioli



Tsutomu Nihei è uno degli artisti che ha maggiormente contribuito a connotare la nouvelle vague del manga seinen a tema fantascientifico, sviluppatasi in Giappone durante la seconda metà degli anni Novanta. Si tratta di un movimento magmatico e stilisticamente anarchico, i cui contorni frastagliati sono stati definiti dalle visionarie poetiche figurative d'illustratori e mangaka come Yasushi Nirasawa, Katsuya Terada, Shinichi Hiromoto, Renge Murata o, per l'appunto, lo stesso Nihei. A cavallo del 2001, la corrente è diventata testo, coagulandosi nell'antologia grafica fantaerotica *Bitch's Life*, attraverso cui i succitati autori "maledetti" del fumetto nipponico hanno offerto un affresco corale del loro approccio. L'immagine risultante è quella di una fantascienza dalle tinte cupe, carica di atmosfere stranianti e tematiche adulte, adombrate da un velo di decadentismo. Il tutto è veicolato da stili grafici assai vari, ma sempre accumunati da un disegno inquieto, che si dibatte tra minuziosità tecnica e guizzi sperimentali. L'apporto offerto da Nihei a questo fenomeno fonda la propria originalità sulla formazione e sul vissuto dell'autore.

Classe 1971, Nihei ha conseguito la laurea in Architettura in Giappone e successivamente è stato assunto da una compagnia di costruzioni che lo ha portato a lavorare a New York, dove è vissuto per alcuni anni. Solo nel 1998, dopo essere tornato in patria, ha deciso di dedicarsi ai manga, elaborando creativamente su carta le proprie passioni, ossia l'architettura e l'iconografia sci-fi occidentale. Così, sin dalla sua prima opera, *Blame!* (che rappresenta ancora oggi il manifesto paradigmatico dello stile dell'autore), Nihei ha preferito esprimersi tramite disegni di notevole impatto e comunicatività, piuttosto che con i testi, ponendo al centro delle proprie tavole edifici futuristici, immensi e ominosi. Essi si fondono e compenetrano tra loro, definendo imponenti agglomerati tentacolari dalla vertiginosa elevazione verticale, che inglobano sinistre architetture gotiche e fatiscenti strutture ipertecnologiche.

Immersi in un silenzio asettico, gli scorci su questi opprimenti deliri urbanistici sono punteggiati dalla presenza di creature solitarie, minuscole rispetto allo scenario e di cui se ne riescono a malapena a percepire i contorni, come se si trattasse di ombre, di anime erranti, condannate a perdersi in eterno in un dedalo di cemento e metallo. In questo modo, l'autore produce un contrasto dimensionale capace di trasmettere da solo un violento senso di alienazione. Tali contenuti stilistici si sposano con un disegno votato alla cura maniacale verso il dettaglio, sostenuto da articolate tessiture chiaroscurali prodotte mediante tratteggio a china, avvicinando, così, lo stile di Nihei a quello di Ian Miller, illustratore britannico storicamente dedito all'accurata rappresentazione di complesse architetture tecno-gotiche.

Dai disturbanti mosaici biomeccanici dell'artista svizzero Hans R. Giger, invece, Nihei pare trarre spunti visuali da lasciare fermentare nel proprio humus creativo, al fine di produrre il design di macabre creature mostruose, che costituiscono un altro caposaldo della cifra stilistica del mangaka. Attraverso i loro orridi lineamenti, questi esseri incarnano il ruolo di multiformi nemesi e antitesi del genere umano, spaziando dagli abomini bioingegneristici, con grugni simili a teschi alieni ghignanti, di *Blame!*, alle raccapriccianti aberrazioni organiche di *Biomega* (2004), straziate da funghi epidermici capaci di gettare spore mutagene, sino ad arrivare ai "Gauna Bianchi" introdotti in *Abara* (2005), che si mostrano sottoforma d'indescrivibili grovigli di carapaci ossei, protuberanze vermiformi e organi molli dall'aspetto disgustoso.





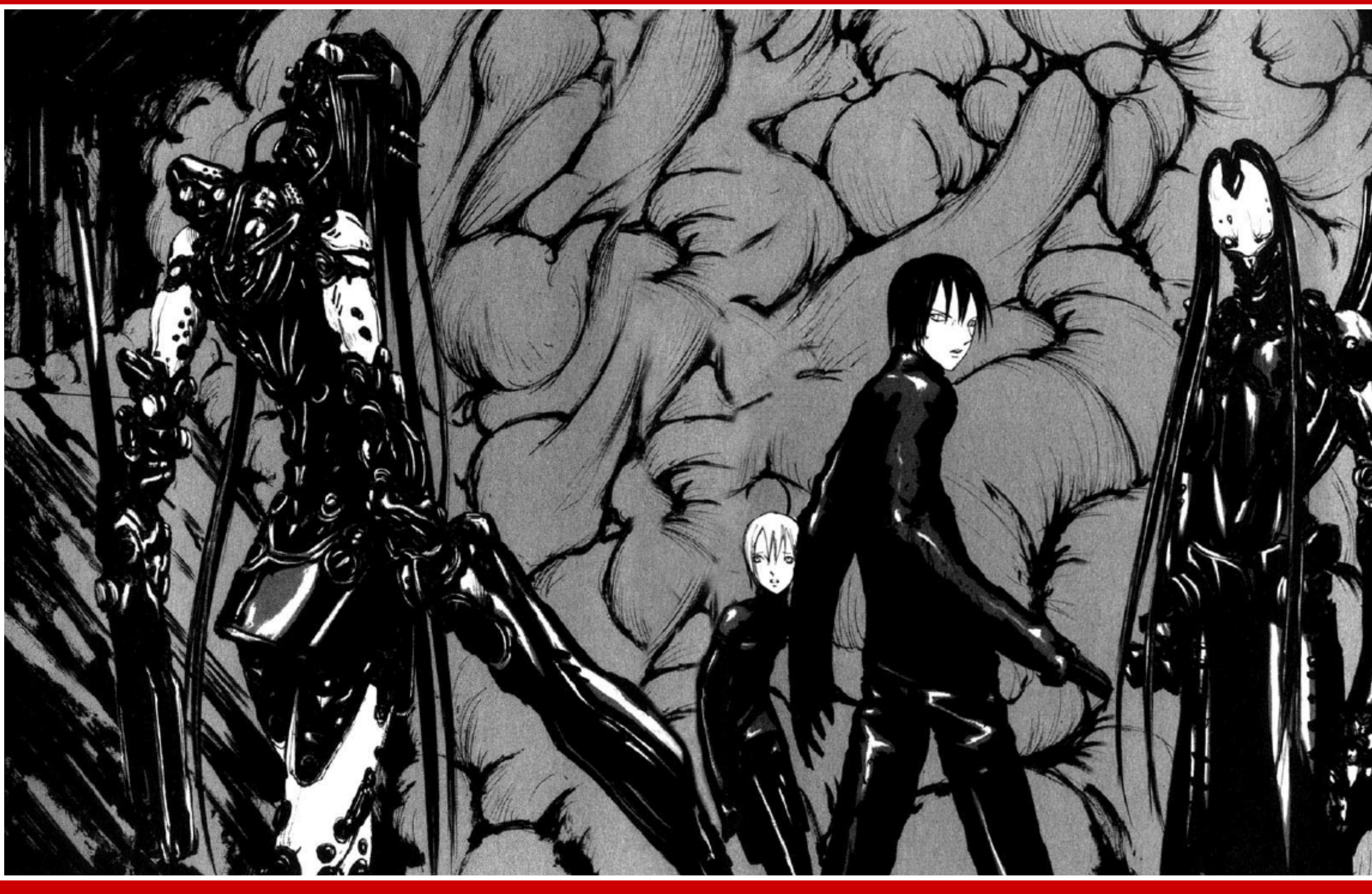


I mostri e le megastrutture di Nihei si rivelano sempre essere degli orrori partoriti dall'attività antropica, che, come cellule tumorali impazzite, hanno divorato il tessuto della società umana, soppiantandola. A incrementare il senso di angoscia prodotto da questo scenario distopico c'è la solitudine dei protagonisti, ovvero degli esseri umanoidi capaci di azioni prodigiose (il Killy di *Blame!*, per esempio, è in grado di sventrare un edificio con un sol colpo della sua pistola), ma che nulla possono per fermare la folle corsa dell'umanità verso l'autodistruzione. Si tratta di crepuscolari antieroi taciturni, consacrati a una missione fallimentare e accompagnati unicamente da angeliche intelligenze artificiali, nelle cui forme delicate si scorge un'ombra di ligne claire francobelga à la Jean "Moebius" Giraud.

Attorno a queste tre categorie di soggetti ruotano tutte le tematiche care a Nihei, come quella del progresso tecnologico che porta gli individui a una involuzione disumanizzante o quella dei poteri economici che arrivano a costruire fisicamente, attorno alla popolazione, una realtà funzionale ai loro scopi. Tali messaggi sono sottolineati da testi in grado di rivaleggiare per incisività postmodernista con quelli Philip K. Dick, dipanandosi attraverso dialoghi assai radi ed ermetici, tesi a evocare atmosfere misteriche, tramite l'uso di termini arcaici o di surreali accezioni attribuite a vocaboli comuni (un esempio su tutti è il significato che assumono gli "optometristi" in *Abara*).

Il particolarissimo blend tra ossessioni tecnofobe nipponiche e suggestioni apocalittiche di matrice occidentale ha consentito a Nihei di affermarsi rapidamente come autore fantascientifico anche al di fuori del Giappone. Nel 2003, l'artista ha collaborato con Marvel Comics, curando la miniserie *Wolverine: Snikt!*, che trasporta il Logan degli *X-Men* in un futuro remoto, dove gli umani sono oppressi da una razza di creature biomeccaniche. Nel 2006, è la volta di *Halo: Breaking Quarantine*, uno one-shot ambientato nell'universo del celebre videogioco di Bungie Studios, che vede il Sergente Johnson affrontare un'orda di mutanti infettati dalla specie parassita Flood. In queste opere, si nota come Nihei abbia ricondotto i soggetti originali al proprio stile, consolidando, al contempo, il suo legame con la fantascienza d'oltreoceano.

Da vessillifero del filone sci-fi seinen dai toni foschi, l'artista si è trovato spiazzato dalle tendenze emerse in ambito manga durante lo scorso lustro, volte a privilegiare tematiche solari, spesso a sfondo adolescenziale, cosparse da puerili ammiccamenti erotici e da comprimari "moe", ovvero ingenui personaggi femminili dai comportamenti bambineschi. Così, con le storie brevi di *Blame Gakuen!* (2008), Nihei ha







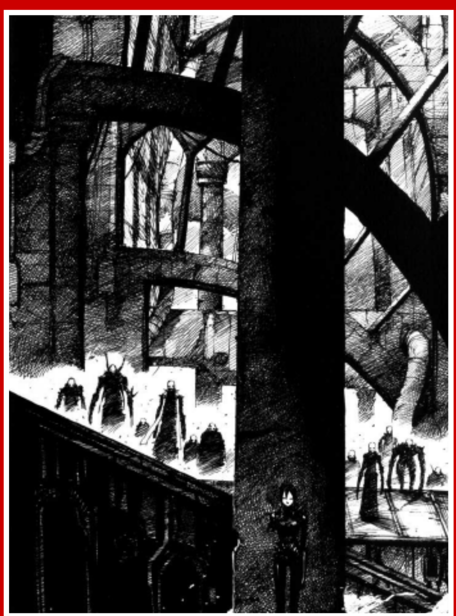


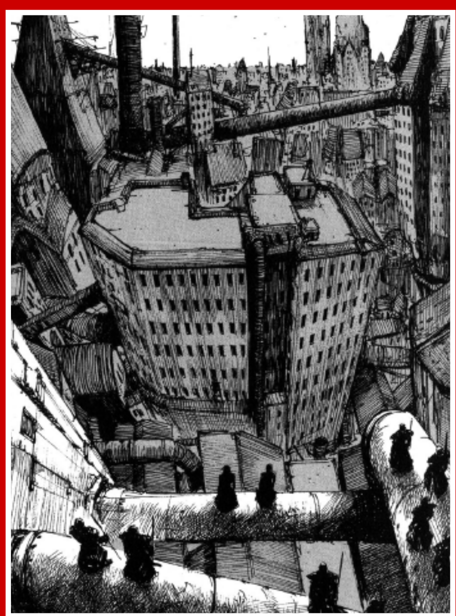
ironizzato su questi temi, calando nell'inquietante universo di *Blame!* le vicende quotidiane di un improbabile gruppo di liceali appartenenti a un istituto scolastico popolato da umani, androidi e creature mostruose di ogni tipo.

Questa stessa vena parodistica sembra costituire l'ossatura della più recente opera dell'autore, *Knights of Sidonia* (2009), una sorta di sequel/spin-off di *Abara*, in cui una colonia spaziale umana scampata alla distruzione della Terra si trova nuovamente ad affrontare la minaccia dei Gauna Bianchi. Sotto il profilo estetico, il tratto di Nihei cambia drammaticamente. Al posto delle raffinate trame chiaroscurali subentra l'uso di una netta bicromia, dove le rare incursioni dei grigi sono affidate ai retini. Anche il disegno è meno elaborato e, pur rimanendo molto personale, strizza l'occhio alla fantascienza mainstream nipponica (come la presenza di mech trasformabili in stile *Macross*). Parallelamente, i testi diventano più accessibili e acquistano maggior rilievo, andando a definire una trama lineare, incentrata sui combattimenti spaziali e sugli amori tormentati tra i futuristici kamikaze della colonia. Difficile dire se l'opera abbia effettivamente un carattere satirico o se, piuttosto, sia un adeguarsi dell'autore ai tempi. Al di là di ciò, i manga di Nihei sono senz'altro opere preziose, da recuperare per assaporare una delle pagine più originali e intense della fantascienza made in Japan.

NOTA SULLE EDIZIONI ITALIANE:

Tutte le principali opere di Tsutomu Nihei sono state pubblicate in Italia. *Blame!*, *NOiSE*, *Biomega*, *Abara*, *Blame Academy! And so on* (un'antologia che raccoglie gli episodi di *Blame! Gakuen* e altre storie brevi) sono disponibili nel catalogo Planet Manga di Panini Comics. La stessa casa editrice sta attualmente pubblicando anche *Knights of Sidonia* e la seconda edizione di *Blame!*, che presenta una più accurata traduzione dei testi. Le miniserie *Wolverine: Snikt!* e *Halo: Graphic Novel*, invece, sono state raccolte in volumi unici nella Collezione 100% Marvel, sempre di Panini Comics.













ARCHITETTO DI CARTA

di Claudio Magistrelli



TITOLO DELL'OPERA: Asterios Polyp

SCRITTO DA: David Mazzucchelli

DISEGNATO DA: David Mazzucchelli

PROVENIENZA: USA

VERSIONE: Italiana (Ed. Coconino)

David Mazzucchelli approda all'illustrazione dopo gli studi in belle arti. Il suo nome esplode sulla scena fumettistica sul finire degli anni '80, quando presta le sue matite ai testi di Frank Miller in due storie entrate nell'olimpo del supereroismo: *Daredevil: Born Again* e *Batman: Year One*. All'apice del successo, l'artista di origini italiane abbandona l'ambiente mainstream e si dedica ad alcuni progetti indipendenti, tra cui la rivista Rubber Blanket realizzata insieme alla moglie di cui escono tre numeri annuali, dove porrà le basi per l'evoluzione del suo stile. Dopo avere realizzato l'adattamento del romanzo di Paul Auster *Città di vetro*, Mazzucchelli torna alle Belle Arti, insegnando presso la School of Visual Arts di Ney York, pur continuando a lavorare all'idea nata ai tempi della rivista, che diverrà poi *Asterios Polyp*. Edito in USA nel 2009, il volume ha vinto diversi premi, tra cui miglior graphic novel a Lucca 2011.

Anni fa, durante una conversazione sul design e la sua importanza nella modernità, mi ero ritrovato a sorridere di chi cercava di convincermi che dalla copertina di un libro, nonostante il vecchio adagio, si potesse già giudicare il contenuto delle pagine che essa decora e anche un'eventuale attinenza ai nostri gusti. Con *Asterios Polyp* ho scoperto come questa idea che ho sempre ritenuto bizzarra possa invece essere vera.

Basta posare il primo sguardo sul tomo per comprendere quanta cura sia stata riposta nella realizzazione dell'opera. L'edizione della Coconino, infatti, fedele riproduzione dell'originale studiata dall'autore, presenta una sovraccoperta di carta lucida di dimensioni ridotte rispetto alla copertina in cartone grezzo che va a coprire, forse metafora della coperta corta, di certo soluzione che le impedisce di rovinarsi durante la lettura. La passione di Mazzucchelli verso i materiali di stampa ritorna nell'illustrazione sulla sovraccoperta, dove spiccano i primari ciano e magenta in una composizione geometrica. Infine due versioni del protagonista, una più elegante l'altra più informale, si osservano tra il fronte e il retro della sovraccoperta.

Aspetti che possono apparire come semplici dettagli a uno sguardo fugace, ma che in realtà racchiudo in un'efficace sintesi i molti temi dell'opera e risultano pienamente intellegibili solo a lettura conclusa. Asterios Polyp è un architetto di carta, apprezzato accademico i cui disegni non si sono mai trasformati in edifici, che incontriamo quando la sua apatia da single abbandonato viene letteralmente spezzata via da un fulmine che distrugge il suo appartamento. Ad Asterios rimane il tempo sufficiente per raccogliere pochi, ma fondamentali, oggetti e salire sul primo torpedone senza nemmeno guardare la destinazione. Il racconto da questo punto procede tra la nuova vita di Asterios in una cittadina nel ventre molle degli USA e i flashback sul suo passato e quell'amore tra (in)conciliabili opposti.

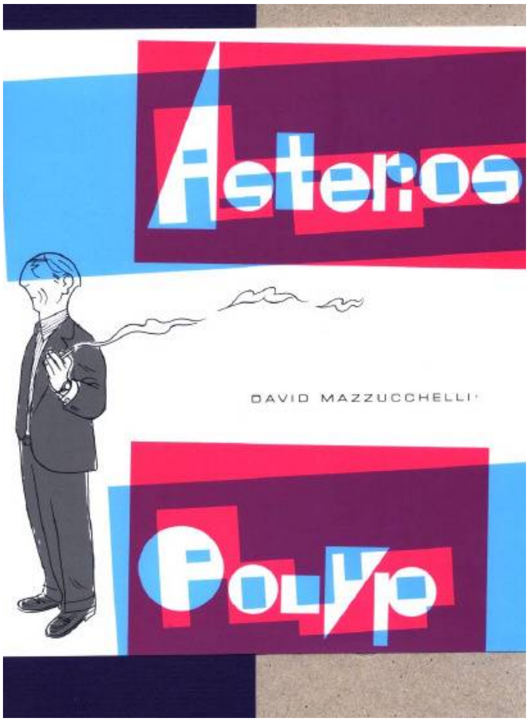


Per mano di Mazzucchelli, è il medium che si fa messaggio e protagonista. *Asterios Polyp* è puro fumetto, una storia che grazie all'abilità e alla padronanza del mezzo del suo autore utilizza ogni possibilità espressiva degli strumenti a sua disposizione, legando indissolubilmente significante e significato. I colori della copertina sono i colori attraverso cui mette in scena Asterios e sua moglie Hana, divisi tra ragione e passione, ciano e magenta. Il dualismo è tema ricorrente, implicito ed esplicito, e anche la comparsa di una nuova tonalità - o l'intersezione cromatica - non è mai casuale, come il giallo che caratterizza la fase iniziale dell'incendio o l'esplosione di colori che fa da preludio al sorprendente finale.

La struttura del racconto è costruita sulla base di teorie dibattute - e a volte demolite - all'interno del racconto stesso con ironia e arguzia, tra una citazione da *Il visconte dimezzato* di Calvino e un tributo ad Aristofane con una messa in scena onirica di una tragedia greca che è triste presentimento della svolta narrativa in arrivo. Nel vuoto della pagina bianca, priva della schematicità imposta dalla griglia, le vignette galleggiano nello spazio o si sovrappongono facendosi anch'esse portatrici di significato. In completa armonia l'aspetto verbale si fonde con la parte grafica, la voce fuoricampo di Ignazio, gemello di Asterios morto durante il parto, scandisce anch'essa lo spazio sulla tavola. Ma è altrove che si intuisce la potenza espressiva che Mazzucchelli ha saputo infondere al segno grafico. Prima delle parole è il carattere tipografico con cui ciascun personaggio si esprime nelle sue vignette e lo stile grafico con cui Mazzucchelli lo rappresenta a raccontare il suo pensiero.



Il risultato di questa complessità concettuale è una semplice gioia per gli occhi - ancora una volta il dualismo! - che rimanda a cent'anni di stili grafici, da Kirby alla Pixar, passando per Chris Ware. Un capolavoro nell'arte del fumetto.



AMERICAN VAMPIRE

Sceneggiatore: Scott Snyder e Stephen King • Disegnatore: Rafael Albuquerque • Provenienza: USA • Versione: originale



BASTA CON I VAMPIRI FIGHETTI!

di Andrea Maderna

American Vampire nasce da un'idea formatasi nella testolina di Scott Snyder quasi dieci anni fa e poi coccolata per lungo tempo, senza che si riuscisse a darle forma concreta. Anni di tentativi andati a vuoto hanno piano piano dimostrato il suo essere troppo ampia per potere generare una sceneggiatura cinematografica o un romanzo e il suo evidente appartenere all'ambito della narrativa seriale.

Ed è infatti solo nel 2008, quando Snyder ha l'opportunità di proporla in Vertigo, che finalmente il progetto prende forma, e durante lo sviluppo si comincia a parlare della possibilità di coinvolgere un autore "esterno", che risponde al nome di Stephen King. Inizialmente, il re dell'horror deve solo scrivere un paio di episodi, ma si fa poi affascinare dal personaggio di Skinner Sweet e finisce per firmare sostanzialmente metà del primo ciclo di storie, imprimendo a fuoco il suo marchio sulla genesi di una fra le nuove serie più interessanti degli ultimi anni.

American Vampire parla, ovviamente, di vampiri, intrecciando come spesso accade la loro immortalità con una narrazione ad ampissimo respiro, che va ad abbracciare diverse epoche. Lo fa però, come detto, cercando di restituire alla mitologia dei succhiasangue quel carico di furia animale, crudeltà, orrore che spesso la narrativa evita in tutti i modi di riconoscere loro.

Il primo ciclo di racconti, che si è meritato l'Eisner Award 2011 per la miglior nuova serie, prosegue su due binari paralleli, intrecciati all'insegna del montaggio alternato. Da una parte, a firma Stephen King, le origini del terribile Skinner Sweet, il vampiro americano del titolo, figura bestiale e "originale", che nega la natura classica del vampiro e ottiene nuove forme e potenza. Una sorta di ribelle punk, un criminale cowboy sanguinario e privo di morale, la cui genesi affonda le radici nel periodo decadente del vecchio West e da lì si propaga verso le epoche future. Dall'altra, a firma Scott Snyder, le vicende di chi con le conseguenze di quei fatti dirompenti si trova a dovere combattere, nello scenario della patinata Hollywood di metà anni Venti. A unire i due racconti, il tratto sporco, evocativo, viscerale di Rafael Albuquerque, che dipinge ambienti luridi, polverosi, senza speranza, popolandoli di personaggi affossati nella loro mostruosa vecchiaia. Le creature che riempiono la mitologia di *American Vampire* sono esseri disgustosi, che hanno trasportato la loro umana meschinità nell'oltretomba e si dedicano al proprio diletto, alla nutrizione, all'accumulo di ricchezze, al prosperare del sanguinario orticello dietro le quinte di un'umanità che sceglie di ignorarne l'esistenza. Insomma, fanno i politici.

Pur mirando su uno stile di racconto lontano da quello "amichevole" di un *Twilight* o un *True Blood*, *American Vampire* non rinuncia poi alla costruzione di un percorso narrativo dall'apertura alare impressionante. La storia procede imperterrita di generazione in generazione (nel secondo ciclo siamo già alla Las Vegas dei tardi anni Trenta) e aggiunge sempre più strati a una mitologia in costante evoluzione. Personaggi che appaiono, scompaiono e si rincorrono da un'epoca all'altra, mentre piano piano emergono cospirazioni segrete, fazioni in conflitto fra loro e tutto quel substrato profondo che in una storia dedicata a esseri immortali non può mancare, ma che qui assume una credibilità inedita, spogliata degli eccessi barocchi cui siamo abituati.

Ne viene fuori una serie tremendamente cupa e pessimista, capace di unire senza vergogna cinismo e romanticismo, che non punta sullo scandalo a effetto ma sa essere dura quando serve e che soprattutto racconta i vampiri in una maniera, tutto sommato, nuova e poco comune. Per alcuni aspetti può ricordare la saga di *30 giorni di notte*, ma rispetto alla creatura di Steve Niles è un progetto più ambizioso, dalle basi maggiormente solide e da cui viene difficile attendersi il crollo qualitativo che ha velocemente sommerso le vicende di Eben e Stella.



Nel terzo ciclo di storie si parla di Seconda Guerra Mondiale



Dopo neanche due anni di pubblicazione, *American Vampire* ha già generato uno spin-off, sempre scritto da Scott Snyder



DIETRO LA MASCHERA

di Marco Passarello



L'editore italiano NPE ha recentemente pubblicato *Materia Oscura*, una raccolta di storie brevi illustrate da Lloyd, a carattere prevalentemente fantastico-horror

Cosa hai pensato vedendo manifestanti usare maschere tratte da *V for Vendetta*? Pensi di avere contribuito a influenzare politicamente il mondo? Chi indossa quelle maschere ha capito il messaggio del fumetto?

Credo che la conoscenza di quelle maschere venga prevalentemente dal film, che ha trasmesso un messaggio di individualismo. Le persone che indossano quelle maschere ci vedono l'opposizione alla tirannia. E mi fa piacere che vengano usate dall'individuo per protestare contro il fascismo, contro il potere sulle masse.

Guy Fawkes però era più un reazionario che un rivoluzionario…

Non voglio addentrarmi troppo in questioni storico-politiche, ma penso che Guy Fawkes e i congiurati delle polveri cercassero semplicemente un cambiamento, senza avere ben chiaro in mente cosa dovesse succedere dopo. Erano insoddisfatti e cercavano di creare caos per ottenere qualcosa di nuovo.

Sembri ritenere che il messaggio del film sia differente da quello del libro. È così?

Il concetto fondamentale di *V for Vendetta* è quello di anarchia. Quando lo scrivemmo, Alan riteneva che l'anarchia fosse il miglior modo di gestire la società (mentre io l'ho sempre ritenuta qualcosa di utopistico). Ma la lotta a favore dell'anarchia è molto più evidente nel fumetto. Nel film si parla in modo più generico di libertà, di lotta contro la tirannide.



Voi avevate descritto una società molto povera, mentre nel film ce n'è una opulenta, con televisori ovunque. Ha un senso per te?

La società che descrivevamo nel fumetto era molto povera perché la immaginavamo come la conseguenza di una guerra nucleare. Il modello cui ci eravamo ispirati era la Germania degli anni Trenta. Quello che volevamo mostrare era la corruzione della società, che è ciò che ha permesso che si potessero aggredire gli ebrei senza che nessuno si opponesse. Da questo punto di vista, non vedo differenze tra fumetto e film, che mostrano ambedue società corrotte.

Alcuni hanno avuto da obiettare sul fatto che il protagonista faccia uso della tortura per ottenere un risultato positivo. Cosa ne pensi?

In un certo, senso Evey è il simbolo della società nel suo insieme. V inganna Evey, torturandola, perché lei deve svegliarsi, deve liberarsi della propria accondiscendenza. Per questo viene spinta fino all'estremo limite: perché la società non si accorge di un problema finché non si arriva alle estreme conseguenze. Capisco che il pubblico possa essersi innamorato del personaggio di Evey e avere sofferto per lei: Natalie Portman è una brava attrice e l'ha interpretata molto bene. Anche il momento in cui raggiunge la consapevolezza è molto contenuto, come nel fumetto. Ed è stato una grande soddisfazione, dato che di solito i film hollywoodiani tendono a gonfiare tutto e renderlo caricaturale. Penso che *V for Vendetta* sia davvero un buon film.

Alan Moore sembra di opinione diversa…

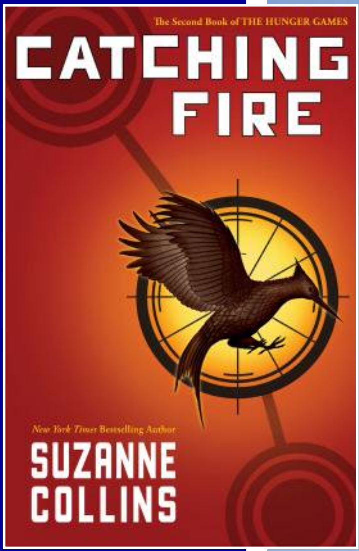
È vero, mi aveva chiesto di bloccare il film. Ma bisogna capirlo: ha avuto brutte esperienze. Se pensi a che film terribili hanno tratto da *From Hell* o dalla *Lega degli Straordinari Gentlemen*…

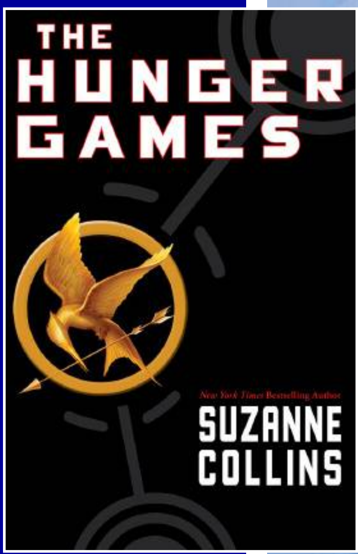
Il mago del chiaroscuro

Nato nel 1950, il disegnatore britannico David Lloyd si è formato sulla rivista *Marvel UK*, per la quale ha creato il personaggio di Night Raven. Nel 1982 collaborò con Alan Moore sulla rivista *Warrior* per creare *V for Vendetta*, fumetto politico ambientato in una Gran Bretagna fascista e distopica, che diventerà uno dei più celebri fumetti di tutti i tempi. Lloyd non si limitò a produrre i disegni con la sua inimitabile tecnica del chiaroscuro, ma ebbe una parte importante anche nella creazione dell'impianto generale dell'opera, molto innovativa per l'epoca, priva di elementi come didascalie ed effetti sonori. Successivamente ha prodotto molti altri lavori, di cui il più recente è la graphic novel noir *Kickback*, di cui ha scritto anche i testi.









TITOLO LIBRO:

The Hunger Games, Catching Fire, Mockingjay

AUTORE: Suzanne Collins

EDITORE: Scholastic Press

ANNO: 2008 - 2010

PREZZO DI COPERTINA:

$5.39, $9.46, $9.46

PAGINE: 384, 391, 400

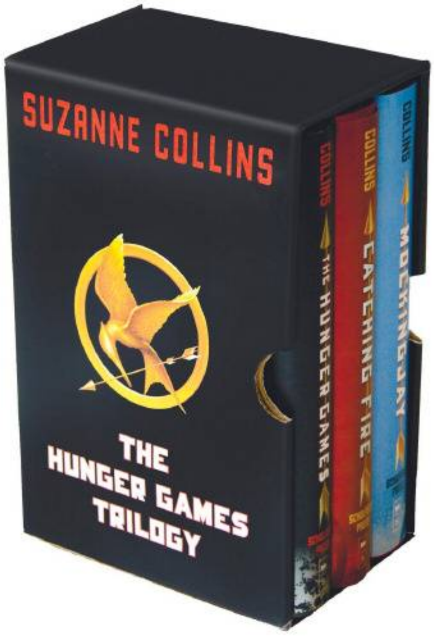
EDIZIONE RECENSITA: USA

Lo spettacolo deve finire

di Emilio Bellu

Gli Stati Uniti d'America non esistono più. Nel futuro descritto nella trilogia di *Hunger Games*, gli USA si sono trasformati in un nuovo paese chiamato Panem, nato da una sanguinosa guerra che ha portato ad una dolorosa ridistribuzione delle risorse, ben lontana dai sogni socialisti: Panem è divisa in dodici distretti che ruotano attorno alla Capitale. Lì la vita è tranquilla e opulenta, un'utopia per ricchi costruita sul lavoro degli altri dodici distretti, ognuno dedicato ad un diverso settore e controllato tramite un sistema da stato di polizia instaurato dopo la guerra. I distretti sono sottomessi, sfruttati, e infelici. Per essere sicuri che i sottomessi non alzino la testa, i burocrati della Capitale hanno inventato gli Hunger Games, un reality show nel quale ogni anno un cittadino e una cittadina dei dodici distretti vengono scelti tramite estrazione e portati in una grande arena piena di ostacoli, armi, e trappole. I partecipanti al gioco devono uccidere gli altri partecipanti e sopravvivere alle trappole sparse per l'arena. La ricompensa per l'unico sopravvissuto sarà una vita nel lusso, nella gloria, e nello sfortunato caso in cui abbia una coscienza, nel rimorso.

Katniss Everdeen, la protagonista della trilogia, ha sedici anni e vive nel dodicesimo distretto, il più disastrato

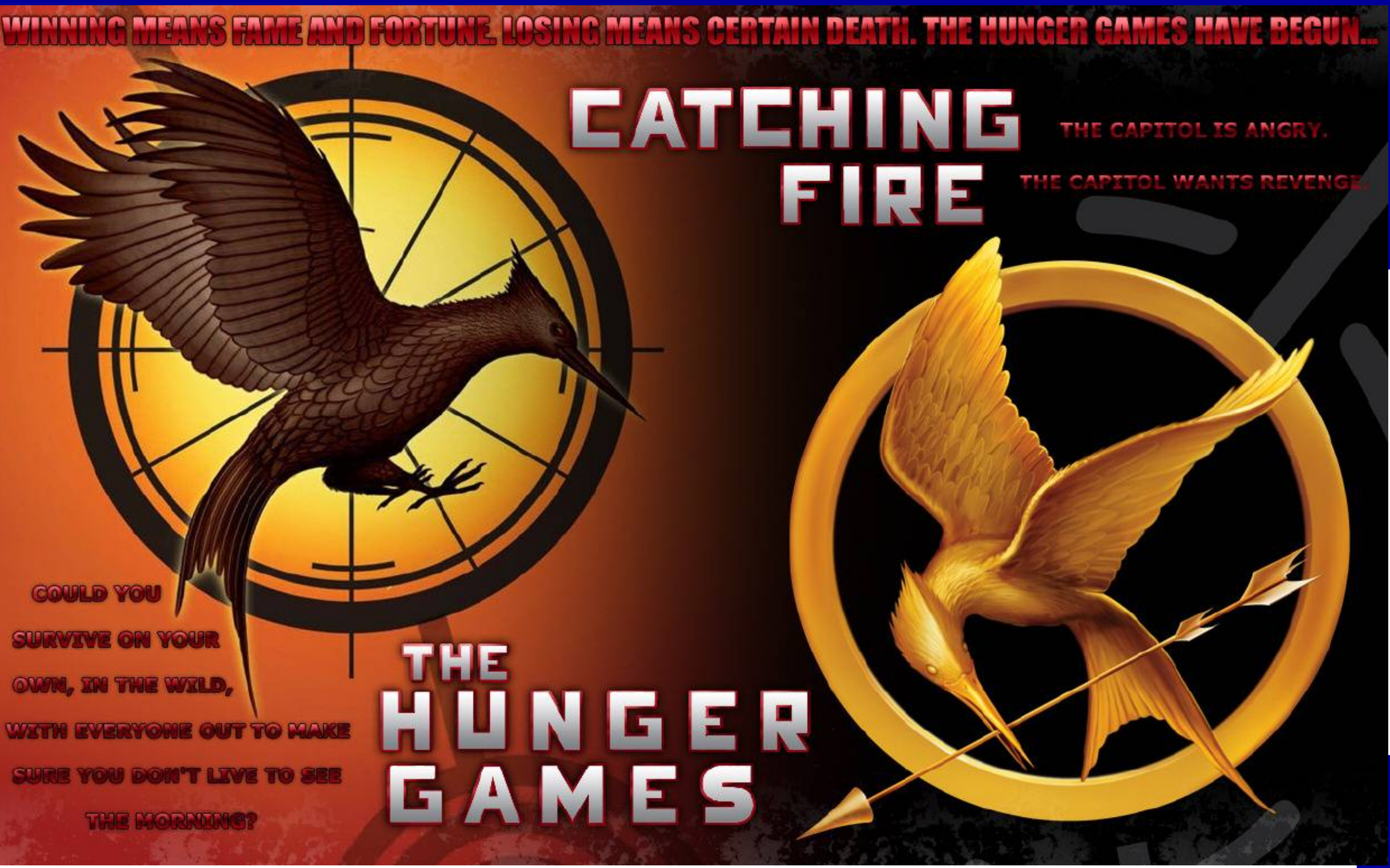


di tutti, costruito attorno all'industria mineraria. Suo padre è morto in un incidente di lavoro, e lei vive con sua madre e una sorella minore, Primrose. La sua vita è spartana, ma stabile. Grazie ad un arco lasciato in eredità da suo padre, ha imparato a cacciare, e passa i pomeriggi a girare nei boschi che circondano la città con il suo migliore amico, Gale, spesso portando a casa abbastanza selvaggina da permettere un buon tenore di vita alla sua famiglia. Questo fino a quando non arriva il giorno dell'estrazione per settantaquattresimi Hunger Games. È il primo anno in cui Primrose è di età per essere scelta, e il caso vuole che il suo nome venga estratto. Katniss decide di offrirsi volontaria per evitare che la sorella sia mandata verso morte certa. L'altro estratto è Peeta, figlio del panettiere del distretto, un ragazzo che Katniss conosce a malapena. La coppia verrà allenata da Haymitch, l'unico vincitore dei giochi per il dodicesimo distretto, ventiquattro anni prima, oggi un alcolizzato, distrutto dall'esperienza da assassino in pubblico. Katniss e Peeta entrano nell'arena consapevoli di essere carne da macello. I combattenti provenienti dai distretti più vicini alla capitale sono sempre i favoriti, più allenati e fisicamente potenti. E in ogni caso, anche la vittoria sarebbe amara, ottenuta tramite l'omicidio di giovani, alcuni appena dodicenni. Ma Katniss deve sopravvivere. Per la sua famiglia, per la sua gente. Anche se non riesce ad allontanare il pensiero che lo stesso atto di giocare possa significare la vittoria di coloro che opprimono la sua gente, mostrato a tutto il paese per ricordare chi comanda.

Il primo libro della trilogia *Hunger Games* è diventato un bestseller in poco tempo. L'autrice Suzanne Collins, reduce da anni da scrittrice in televisione, ha messo assieme un racconto perfetto per il pubblico dei "giovani adulti", oggi particolarmente ambito



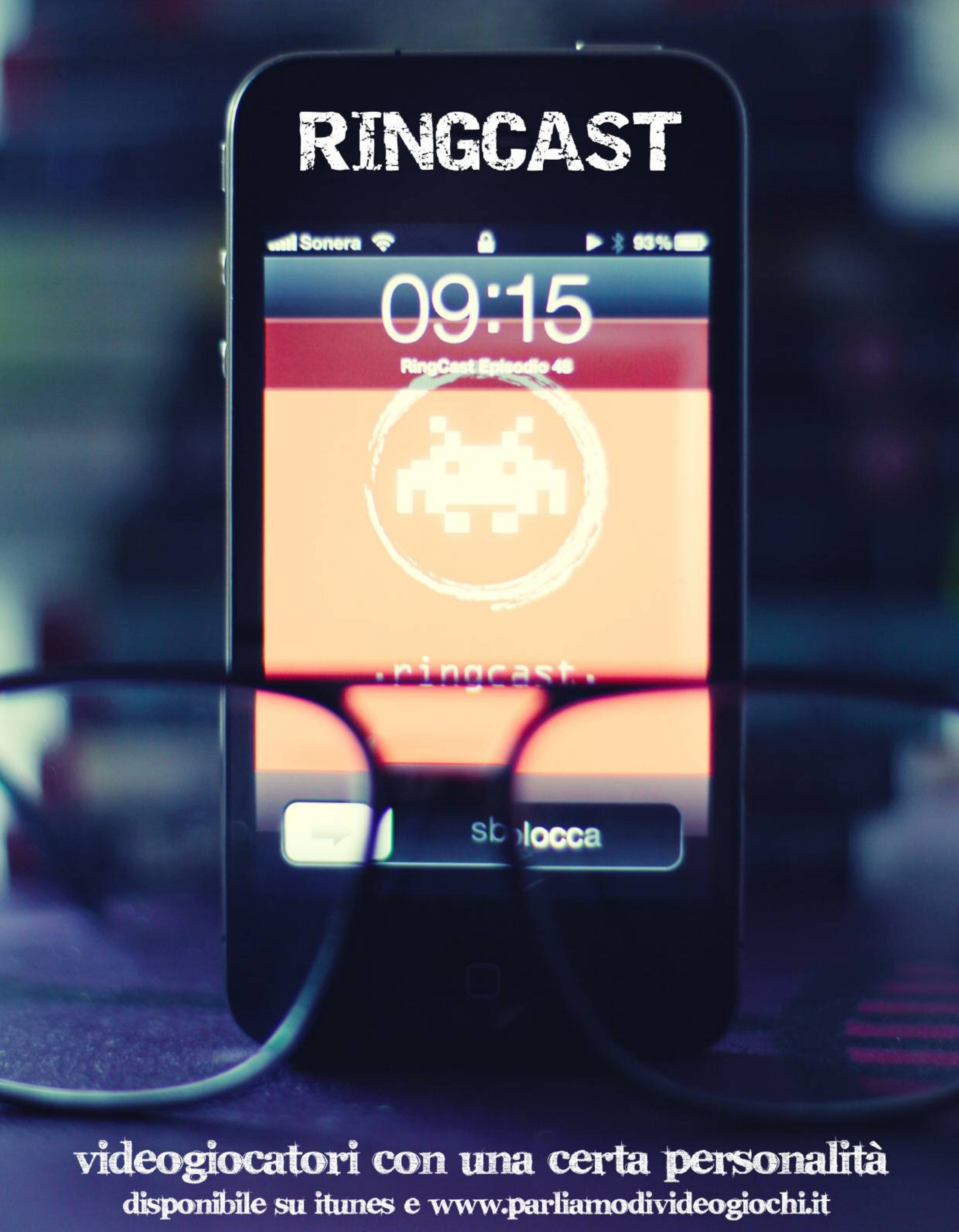




dalle case editrici dopo i successi di *Harry Potter* e *Twilight*. La storia di Katniss è piena di colpi di scena, di emozioni, di amori impossibili e di azione. E violenza. L'idea dietro agli Hunger Games è agghiacciante, e ha echi di *Battle Royale*, un libro dai contenuti raccapriccianti, che ha dato vita ad un film altrettanto brillante e terrificante. Ma dove *Battle Royale* è una satira al vetriolo di una società oppressiva, nella quale l'educazione è vista come una corsa ad ostacoli in cui la competizione è giudice inappellabile della qualità dei giovani, *Hunger Games* ha echi di Orwell, Bradbury e Philip K. Dick; parla di una società strutturata in maniera rigidamente piramidale, dove la percezione pubblica delle cose è l'unica realtà che conta, e dove lo spettacolo è questione di vita o di morte. È panem et circenses all'ennesima potenza.

La narrativa per i giovani adulti tende a mantenere un certo livello di ottimismo. Le avventure di Harry Potter, per quanto difficili e spesso tragiche, non perdono mai completamente leggerezza. Sono uno specchio delle speranze e delle paure dell'adolescenza: il senso dell'essere al centro di un mondo dove gli adulti sono ostili, ma dove è possibile trovare una via d'uscita nel momento in cui si capisce quale sia il proprio spazio, il proprio talento, la propria famiglia. Il primo libro di *Hunger Games* tocca molte di queste corde, e a questo deve il suo successo. Ma dal secondo libro la situazione cambia. La storia di Katniss assume contorni molto più ampi. La trilogia si rivela come una storia di guerra e di lotta sociale. Ma soprattutto, è una riflessione su quello che significa essere simbolo involontario di un movimento che vuole cambiare, e perdere la possibilità di scegliere per sé stessi.

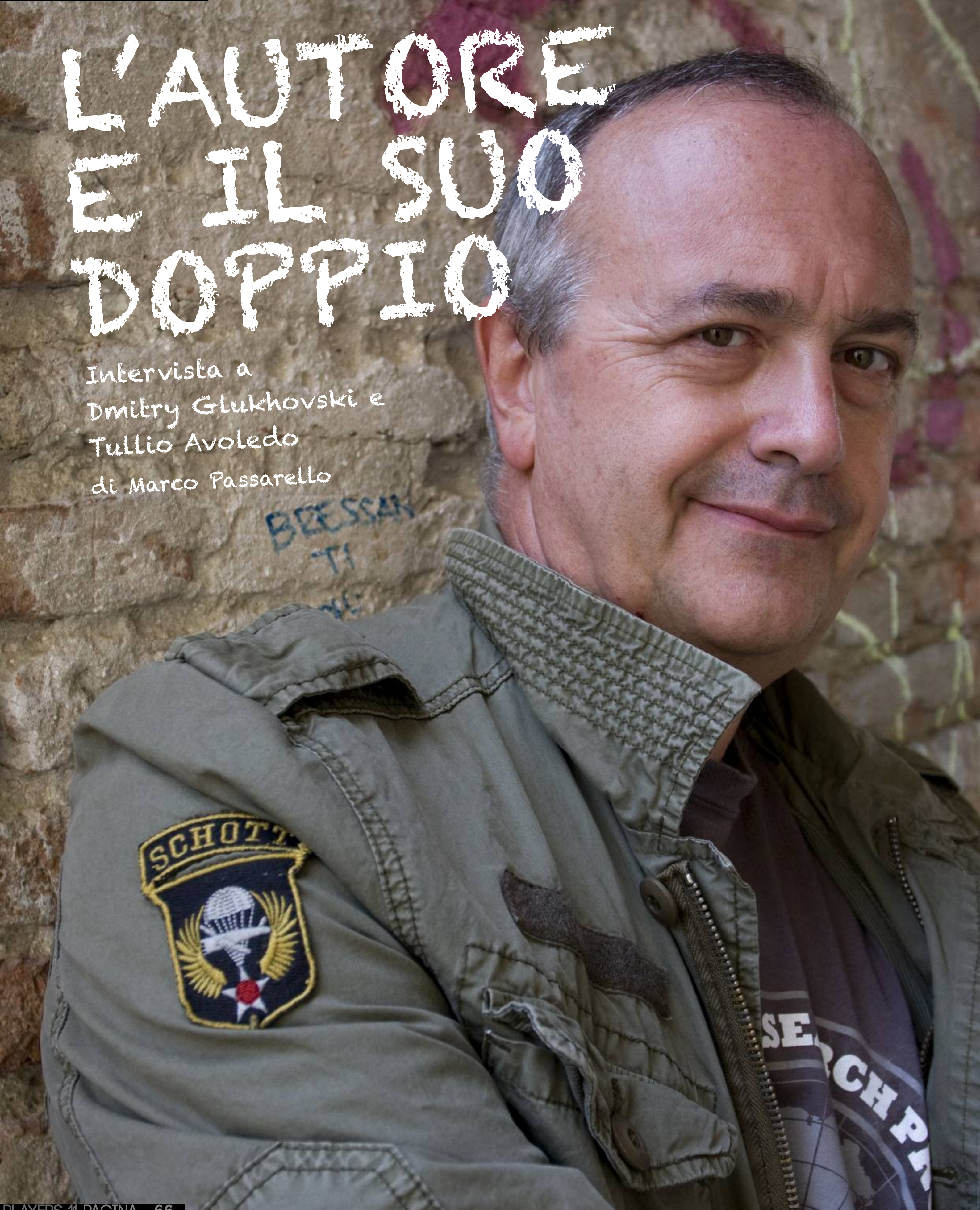
Così la trilogia di *Hunger Games* trascende il genere nel quale viene inserito sugli scaffali delle librerie, e al terzo capitolo arriva ad un finale che è un pugno nello stomaco. La Collins decide che consolare il lettore significa tradire una storia che parte come una tragedia e descrive una situazione disperata, che si può superare solo affrontando il fuoco senza paura. La rete è piena di lamentele da parte di lettori che si sarebbero aspettati una chiusa più rassicurante e solare. Ma la Collins ha deciso di portare alle conseguenze estreme le premesse su cui ha costruito il suo mondo, ed è una scelta che ha dato vita ad un piccolo classico della letteratura distopica. Tre libri veloci da leggere, ma non leggeri da digerire. Un pugno nello stomaco che ricorda quanto sia importante non dare al lettore quello che vuole.


RINGCAST
Sonera
93%
09:15
RingCast Episodio 48
.ringcast.
sblocca
videogiocatori con una certa personalità
disponibile su itunes e www.parliamodivideogiochi.it

L'AUTORE E IL SUO DOPPIO

Intervista a Dmitry Glukhovski e Tullio Avoledo

di Marco Passarello



Nel numero scorso di **Players** (a pagina 70) abbiamo parlato di come la letteratura ispirata dai videogiochi stia diventando un fenomeno sempre più importante. Il russo Dmitry Glukhovski è l'autore del best-seller *Metro 2033*, che sta generando una serie di spin-off ambientati in altre nazioni. Quello italiano, *Le radici del cielo*, è stato scritto da Tullio Avoledo. Abbiamo intervistato i due autori.

Intervista a Dmitry Glukhovski

Come è nata l'idea degli spin–off internazionali di *Metro 2033*?

Ho avuto fin dall'infanzia l'idea di un universo condiviso da più scrittori: c'è spazio per ogni tipo di punto di vista, e tutto diventa più simile a un vero mondo.
Dopo il successo di *Metro 2033* ho ricevuto offerte da autori esordienti che volevano esplorare il mio universo. Intanto i fan volevano sapere cosa fosse avvenuto nel frattempo a San Pietroburgo, in Siberia, in Europa. Così abbiamo deciso di invitare altri autori. Finora in Russia abbiamo pubblicato venti libri ambientati nel mio universo. Con Tullio ci siamo incontrati due anni fa al Salone del Libro di Torino, mi ha detto prima di avere apprezzato il mio libro, poi è venuto fuori che anche lui è uno scrittore. Gli ho detto che mi sarebbe piaciuto uno spin-off italiano del mio libro, ambientato a Roma e Venezia.

Che limiti hai posto agli autori?

Il primo è di non parlare del destino dei miei personaggi. Poi il romanzo deve svolgersi nel 2033 e non deve introdurre altri elementi fantastici: la guerra nucleare può aver creato dei mostri, ma non voglio viaggi nel tempo, alieni, o goblin. Non bisogna spiegare come la guerra è iniziata. E non bisogna descrivere cosa è successo nelle parti del mondo che non vengono visitate dai personaggi: tutto deve essere visto attraverso i loro occhi, perché l'ambizione è quella di ricoprire l'intera mappa del mondo con l'offerta locale. È un'impresa mai tentata prima: ci sono stati ovviamente altri esempi di universi condivisi, ma non un gruppo di autori di nazionalità e lingue diverse.

Verranno tutti tradotti in russo?

Sì. Quello di Tullio sarà il primo, poi ci sarà *Britannia*, ambientato nella Gran Bretagna del 2023, e poi uno ambientato a Cuba, che si ricollega con il resto tramite l'arrivo di un sottomarino nucleare russo.

Li hai letti tutti?

Assolutamente: è mia precisa responsabilità. Non voglio diventare un distributore di copie scadenti made in China di *Metro 2033*. Tengo sotto controllo la trama, in modo che non ci siano contraddizioni, e se qualcosa non mi convince, la elimino.

Quale ti ha sorpreso di più?

Il cubano: il personaggio principale è una guerriera adolescente lesbica. Ma mi hanno sorpreso anche le opere di autori esordienti. Sul sito russo di *Metro 2033* i fan possono votare le storie proposte dagli autori. Chi arriva nella Top 20 viene letto da me e dagli altri curatori, e scegliamo quali stampare. In Russia ogni libro vende 30-40.000 copie, e ne esce uno al mese. Dei venti usciti finora, cinque sono stati scritti da esordienti.

Il tuo libro somiglia a un videogioco, anche se è nato prima di diventarlo…

Non ho scritto il libro pensando che sarebbe diventato un videogioco. D'altra parte, gioco con i videogiochi da quando avevo 14 anni, sono parte della mia educazione quanto i libri, o il cinema. Riconosco che in alcuni momenti posso avere concepito le scene come se fossero parte di un first-person-shooter. Tutto il libro è scritto attraverso gli occhi del protagonista. Ovviamente l'ambientazione, tutta di spazi chiusi, è ideale per un videogioco. Gli sviluppatori mi hanno detto che richiedeva pochissimo adattamento, e non hanno introdotto nuovi elementi.



Intervista a Tullio Avoledo

Ti vedi come uno scrittore di fantascienza?

No. Nei miei libri la fantascienza è solo uno dei tanti aspetti. Ho scritto però *L'anno dei dodici inverni* che parla di viaggi nel tempo, e credo che la sfida sia quella di portare una quantità sempre maggiore di fantascienza sulla "tavola" dei lettori italiani. È come convincere i bambini a mangiare i broccoli: per gli italiani la fantascienza è ancora un "sapore" antipatico, magari perché si ricordano di qualche Urania non particolarmente felice, oppure hanno in mente Asimov e non sanno che ci sono autori fantascientifici lontani mille miglia da lui.



Perché chi guarda abitualmente film di fantascienza ha difficoltà a leggere un libro dello stesso genere?

"Fantascienza" è un termine che non regge più. Oggi abbiamo gli smartphone, la fantascienza di ieri ormai è una realtà scontata. Bisognerebbe mettere l'accento sulla "letteratura del possibile". Pensare ad altri mondi significa anche pensare alla possibilità di cambiare il nostro. Il grande successo della narrativa sui viaggi nel tempo vuol dire che ne abbiamo coscienza.

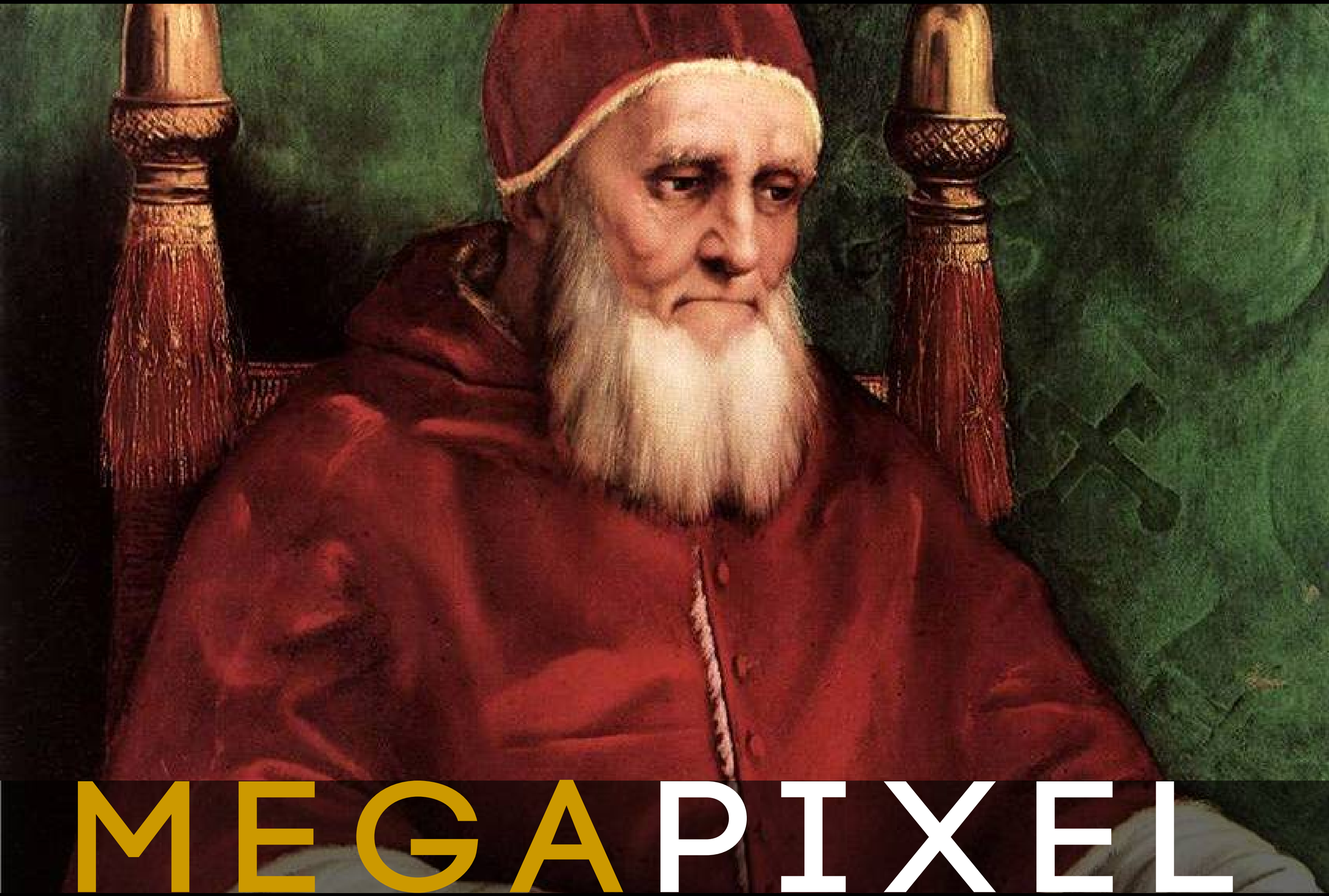
È un caso che questo per te sia l'anno delle collaborazioni?

Prima d'ora non avevo mai accettato collaborazioni, ma ho perso di recente mio padre, e ho avuto bisogno di legami con persone che stimo dal punto di vista intellettuale. La collaborazione con Davide "Boosta" è nata a una cena. Ci siamo divertiti molto, ma non c'era l'intenzione di fare un'operazione di marketing.
Il libro con Dmitry invece è nato grazie a mio figlio. Per lui già conoscere Dmitry è stata un'emozione, ora avere un libro della serie *Metro 2033* scritto da suo padre è un altro motivo di orgoglio. Anche in questo caso non è stata un'operazione commerciale: se avessi avuto un agente mi avrebbe detto di non farlo. Ma tutta la mia vita è stata uno scantonare dai progetti di carriera: ci sono sempre cose più interessanti.

Faresti lo scrittore a tempo pieno?

No, perché non c'è niente di più crudele del lettore. Non voglio dipendere dalla sua benevolenza, voglio scrivere quello che mi interessa. Quando ho messo quella virata fantascientifica in *L'anno dei dodici inverni* sapevo che avrei perso lettori, però l'ho scritta comunque. Se per vivere devi scrivere l'ennesimo romanzo del commissario o dell'anatomopatologa, diventa un mestiere. E a me lavorare non piace.





MEGAPIXEL

di Simone Tagliaferri

Alla rivelazione della crisi, finalmente disponibile anche in Italia dopo anni di rimozione, il potere diventa "sobrio". Appare il "rischio di fallimento" e s'inietta nella popolazione la "necessità dei sacrifici", andando a solleticare quell'apparato culturale cattolico ben sedimentato in ognuno di noi. Una delle popolazioni più corrotte d'Europa piange parole nuove per conservare il vecchio, ovvero sfodera un ventaglio di concetti nuovecchissimi per modificare la propria rappresentazione pubblica di fronte al mondo e di fronte a se stessa. Storia antica, verrebbe da dire, non fosse per la reazione della società nel suo complesso che ha subìto e accettato le nuove parole del vecchio potere senza la minima elaborazione.

Per anni le macchine fotografiche sono state vendute usando una singola parola: megapixel. Quando si sfogliano i volantini delle grandi catene vendi gadget e si arriva alla pagina delle macchine fotografiche, la parola che risalta di più è sempre megapixel. Il concetto è semplice: dodici saranno sicuramente migliori di dieci, come dieci saranno migliori di otto e così via. La pubblicità ha bisogno di parole comprensibili dallo spettatore medio di Fiorello e Don Matteo per vendere le cose, altrimenti rischia di fallire. Non puoi vendere la complessità di un apparecchio fotografico, ma devi smorzarla dentro un alveo di lemmi addomesticati, per quanto ingannevoli e spesso falsi. Poi magari i grandi produttori prendono alcuni dei loro modelli di punta e riducono i megapixel per aumentare la qualità dell'immagine per singolo pixel, e qualcuno si stupisce che una compatta da poche centinaia di euro produca dimensioni delle immagini di una reflex da migliaia di euro.

Più semplicemente, hai prodotto un imbecille che considera equivalenti due prodotti differenti perché hanno una singola caratteristica nominale in comune, ma non ha altre parole per distinguerli se quelle che il potere gli ha "donato", corrompendo di fatto le sue capacità critiche.


THE
FREE
MAN
Il Podcast del Tentacolo Viola
Un podcast per persone che sanno ascoltare
iTunes: Il Tentacolo Viola
Search: IlTentacoloViola
twitter.com/iltentacolo
iltentacoloviola[punto]wordpress[punto]com


The GameFathers
un podcast che non si può rifiutare
Francesco Viperfritz Romagnoli
Luca Lucdag D'Agostino
Marco Farenz Farina
Chiacchiere e pizzini da ascoltare per far parte della grande famigghia videoludica e non subire ritorsioni. SIETE AVVISATI!
Dove recarvi per mettervi in contatto con la famigghia:
www.thegamefathers.com
iTunes: The Gamefathers
facebook: The Gamefathers
Twitter: twitter.com/thegamefathers
e-mail: thegamefathers@gmail.com

Musica da Camera

di Marco Passarello

MY BRIGHTEST DIAMOND
-All Things Will Unwind-
ASTHMATIC KITTY



Selezionati per voi: ***Be Brave, There's a Rat, Everything's in line***

Da quando i Beatles hanno composto *Eleanor Rigby*, la convivenza tra strumentazione classica e musica pop-rock è stata inseguita da molti ma realizzata con successo da pochi. Basti guardare tre album recenti come *Symphonicity* di Sting, *New Blood* di Peter Gabriel e *Night of Hunters* di Tori Amos: nessuno dei quali centra in pieno l'obiettivo di sfruttare tutte le potenzialità dell'orchestra.

Ma questo non vale per *My Brightest Diamond*, alias Shara Worden, una di quei rari artisti che conoscono alla perfezione teoria e tecnica ma fanno sembrare tutto facile e naturale. Con alle spalle un diploma di cantante lirica, studi di composizione musicale, e una sequela di collaborazioni con la crema del mondo indie (da Sufjan Steven ai Decemberists), Shara possiede una musicalità che la fa stare a suo agio sia che canti a fianco di un'orchestra, sia che si esibisca con soltanto una chitarra elettrica o qualche bizzarro strumento acustico da lei stessa modificato.

Questo terzo disco come My Brightest Diamond può apparire superficialmente come una prosecuzione di *A Thousand Shark's Teeth*, l'album realizzato con un quartetto d'archi, dato che qui Shara si presenta accompagnata dal sestetto da camera yMusic (gente che ha collaborato con Gabriel, Björk, Sakamoto, Antony and the Johnsons e così via). Ma i due dischi sono molto diversi: il precedente, nonostante la presenza degli archi, restava comunque un album pop-rock, mentre qui si entra in territori differenti. Se da un lato la voce di Shara non è mai stata così versatile e piena di emozione, dall'altro l'orchestra da camera diventa coprotagonista, con un'invidiabile ricchezza di timbri e melodie. Il risultato è una musica senza tempo, quasi classica, ma per niente astratta: ci pensano i testi ad ancorare il tutto alla realtà. Se *Escape Routes* è un bell'esempio di canzone d'amore senza un briciolo di retorica, l'invettiva di *There's a Rat* potrebbe candidarsi a inno degli Indignati.

Un gran bel disco, insolito, ricco, emozionante.

Oceano Elettrico

di Emilio Bellu

TONIUTTI

-Non Si Sa-

AUTOPRODOTTO



Selezionati per voi: ***Ultraterrena, Insurrezione, Carovana Luminosa***

Tiziano Toniutti fa musica densa. L'elettropop del suo esordio *La città vicina alla luna* e del suo seguito, *Non si sa*, sono entrambi sospesi in un muro di suoni pulsanti ed eterei. È un concentrato di malinconia pieno di strati sonori, idee taglienti dentro un muro del suono energico e imprevedibile. È come se i pensieri di Toniutti fossero sempre intrappolati dentro a un mondo enorme, affascinante e impossibile da descrivere a parole. Ne *L'Uomo treno*, una delle canzoni più tirate del disco, la voce del cantante sembra a malapena reggere il ritmo dell'accompagnamento. Se *La città vicino alla luna* sembrava un disco di qualcuno che aveva trovato un suo equilibrio con il mondo, le nuove canzoni sfidano quell'equilibrio e cercano di prendere il petto quello che del mondo sembra funzionare meno, per cantarci contro, o attorno. Non si sa se evita la "sindrome del secondo disco" perché abbraccia l'incertezza degli argomenti che racconta.

È un'esplorazione che viaggia tra il mondo e la testa dell'autore. L'album suona allo stesso tempo enorme e intimo, come i pezzi più raccolti degli Smashing Pumpkins o degli Eels. Ci sono più chitarre che nel disco precedente, sempre intrise dentro un mare di delay e riverberi, suoni acidi persi nell'oceano. C'é la sensazione di sentire i pensieri di qualcuno che sta cercando di raccogliere l'essenza dell'universo dentro la sua camera da letto. C'è molta melanconia, ma poco autocompiacimen-
to. C'è voglia di andare avanti, nonostante sia chiaro che non sia facile, e che lo si debba fare inevitabilmente da soli.

I momenti più riusciti sono quelli più romantici e soffici, dove melodia e atmosfera si intrecciano con più forza, che non hanno paura di far parlare le emozioni. I pezzi con le palle, insomma. Toniutti sembra più a suo agio quando parla con la gente rispetto a quando parla con il pianeta, ma, in entrambi i casi, la gente dovrebbe ascoltare questo album. E quello prima.

Altro che Riempitivo

di Marco Passarello

SICK TAMBURO

-A.I.U.T.O.-

LA TEMPESTA



Selezionati per voi: ***La canzone del Rumore, La Danza, La Mia Mano Sola***

Voglio sbilanciarmi: l'esordio dei *Sick Tamburo* è stato tra i migliori dischi italiani del decennio passato. La genesi del gruppo è nota: essendo la cantante dei *Prozac+* impegnata in attività solista, la bassista Elisabetta Imelio chiese al leader Gianmaria Accusani di scrivere brani che potesse cantare lei stessa. Dovendo lavorare per una voce meno versatile di quella di Eva Poles, Accusani puntò su melodie ossessive, tanta elettronica e chitarre enormi. Era nato il sound *Sick Tamburo*, potente ed efficace, a supporto di testi che vanno a cercare l'autenticità dei sentimenti all'interno di un flusso di rabbia e senso di vuoto.

Affrontando questo secondo disco avevo qualche titubanza, perché la formula dei *Sick Tamburo* era tale da rischiare di usurarsi presto se troppo sfruttata, e non lasciava intravedere un chiaro percorso evolutivo. Fortunatamente la band ha proceduto giudiziosamente, utilizzando in ugual misura elementi nuovi e rielaborazioni dello stile iniziale. La novità è rappresentata da tre brani (su dodici) cantati da Gianmaria: sono pezzi dagli arrangiamenti meno estremi e dalle melodie più ricche, con una scansione dei testi che, anche in brani ripetitivi come *La canzone del rumore*, risulta più tranquilla e meno ossessiva. A questo gruppo appartiene anche il miglior brano dell'album, *La mia mano sola*. Il resto del disco, affidato alla voce di Elisabetta, percorre strade più consuete, con brani come *La danza* che potrebbero tranquillamente appartenere all'album di esordio. Si nota comunque un'evoluzione dei testi che, in brani come *Si muore di AIDS nel 2023*, tendono ad assumere un punto di vista meno individuale e più politico.

Complessivamente *A.I.U.T.O.* è un buon disco: anche se manca un singolo travolgente come *Il mio cane con tre zampe*, la qualità non fa rimpiangere l'album precedente, e la minore energia è compensata da arrangiamenti più dettagliati. Anche se i *Prozac+* non sono affatto sciolti, i *Sick Tamburo* sono diventati ben più di un riempitivo.



DATA JOURNALISM
HANDBOOK

di Federica Cocco

DATA JOURNALISM, QUESTO SCONOSCIUTO

Il Ravensbourne College è un edificio ultramoderno dall'aspetto quasi cubista, ospita una scuola di design ed è adiacente all'arena O2, sulla penisola di Greenwich. È forse un ambiente insolito ma al contempo adatto per un incontro tra giornalisti ed hackers. Qui si è tenuta l'ultima edizione del Festival di Mozilla, un evento molto "wired" durante il quale l'attenzione si è concentrata sui media, la libertà e il web. Uno dei termini più ricorrenti nel mondo del giornalismo online è "Data Journalism", ovvero utilizzare set di dati aperti rilasciati da pubbliche amministrazioni, associazioni, enti di ricerca, imprese.

Durante i lavori della manifestazione, un gruppo di eminenti giornalisti e sviluppatori, forniti di una scorta illimitata di cappuccini, ha dato inizio ai lavori inerenti la redazione del primo manuale operativo di Data Journalism. Il manuale si propone di affrontare un problema cruciale: "Esistono tante risorse utili sul web," afferma Liliana Bounegru dell'EJC (European Journalism Centre), "ma sono sparse un po' dappertutto. Per questo motivo abbiamo cercato di mettere tutto assieme in una guida completa". Una caratteristica che accomuna molti dei giornalisti adepti di questa nuova branca, è quello di essere autodidatti. Friedrich Lindenberg dell'OKF ritiene che sia assolutamente necessario istruire le redazioni su come sfruttare al meglio il Data Journalism: "Se i giornalisti vogliono tenere il passo con le informazioni di cui hanno bisogno devono imparare varie tecniche per estrapolare e analizzare al meglio i dati di cui hanno bisogno".

A guidare la task force che sta attualmente lavorando al progetto sono l'Interactive Editor del New York Times Aron Pilhofer, e il direttore del data blog del Guardian Simon Rogers. La prima bozza del manuale dovrebbe essere pronta nei prossimi mesi, mentre gli editori raccolgono altri contributi provenienti da ogni angolo del web. L'e-book è scaricabile gratuitamente dal sito **DataDrivenJournalism.net**.

di Dario Oropallo



V for 99%

"Suppongo che debba abituarmi al fatto che alcune delle mie opere s'infiltrino nel mondo reale". Questo è il primo pensiero con cui Alan Moore, geniale creatore di opere come *Watchmen*, *From Hell* e *Swamp Thing*, commenta l'immancabile presenza di una certa maschera, indossata da migliaia di persone, durante le recenti proteste mondiali. Questo simbolo appartiene ad un fumetto creato dallo scrittore inglese e dall'artista David Lloyd per le pagine della rivista Warrior: *V for Vendetta*. L'opera narra di un'Inghilterra futura (l'anno è il 1997, quindici anni dopo l'uscita) dominata da una dittatura fascista alla quale la popolazione non sembra intenzionata a ribellarsi. Con gli occhi dell'orfana Evey Hammond seguiremo la violenta lotta tra il loquace terrorista V ed il potere costituito. Una battaglia che si dipana per 38 capitoli, durante i quali non scopriremo mai quale sia il volto del misterioso (anti?)eroe.

V for Vendetta rientra pienamente nel filone del romanzo distopico britannico, con riferimenti a classici come *Il mondo nuovo* di A. Huxley, *1984* di G. Orwell o *Arancia Meccanica* di A. Burgess; dove la riflessione principale verte sulla Libertà ed i mezzi per ottenerla; coinvolgendo figure fragili ed estremamente reali come la già citata Evey, l'ispettore Finch o il "leader" Adam Susan; e criticando fortemente la filosofia hobsiana. La genesi dell'opera fu il frutto di una fitta corrispondenza tra i due artisti e raggiunse l'acme con una proposta di Lloyd riguardo l'aspetto del protagonista: "stavo pensando, perché non lo ritraiamo come un resuscitato Guy Fawkes, completo di una di quelle maschere di cartapesta, con tanto di mantello e cappello a cono? […] darebbe a Guy Fawkes l'immagine che si è meritato in questi anni. Non dovremmo bruciare quel tizio ogni 5 novembre, dovremmo festeggiare il suo tentativo di far saltare in aria il Parlamento!". Quest'idea darà nuovi fasti ad un simbolo già noto, ricodificandone il significato: da simbolo di un fallimento e di follia ad immagine di libertà e di rivalsa politica.

L'adattamento cinematografico del 2006 di J. McTeigue, sceneggiato dai fratelli Wachowsky, ha riacceso l'interesse del pubblico verso l'opera, proponendone un aggiornamento ai tempi nostri: maggior attenzione è posta sulle paure collettive e sul ruolo dell'informazione e della polizia. Da questo momento la maschera di V è diventata un simbolo noto ed è stata adottata da numerosi movimenti di protesta, dal primo V-Day italiano nel settembre 2007, al movimento Anonymus arrivando ai vari Indignados ed Occupy. Il segreto è forse insito in quelle linee che sembrano ricalcare, pur nell'anonimato, un sorriso. Un sorriso così magnetico che lo stesso Moore ammette di aver "tentato di usarne la natura criptica per un effetto drammatico. Possiamo mostrare un'immagine del personaggio semplicemente in piedi, silenzioso, con un'espressione che potrebbe essere compiaciuta, fredda o sinistra". Gli Anonymus prima, e i vari movimenti di protesta oggi, hanno usato la maschera anche in un altro modo formidabile: essa è diventata il "volto" della moltitudine, un'unione delle migliaia di singolarità che compongono il 99% e che, riunendosi, possono realmente fare una differenza.

La maschera di V è solo l'ultimo esempio dei processi di collettivizzazione che il diffondersi del web ha ampliato ulteriormente: il nome Anonymus, che deriva proprio dal nickname dato nelle imageboard (soprattutto in quella più nota: Futaba/4Chan) ai commenti pubblicati senza nome, o lo pseudonimo Luther Blissett, autore fittizio con cui hanno scritto gli autori più vari, tra cui il gruppo Wu Ming. Il volto di Guy Fawkes e V è diventato il volto di una protesta, incidentalmente come avviene nella versione cinematografica quando le note dell'Overture 1812 di Čajkovskij accompagnano la distruzione del Parlamento britannico. "Chi era? Era Edmond Dantès. Ed era mio padre e mia madre, mio fratello, un mio amico, era lei, ero io, era tutti noi".


Andare al bar non ha più senso...
BARONIO
33
TACCHINARDI
3
BAR SPORT
...Perchè oggi di calcio si parla su
Falli da Dietro.
falli da dietro
Falli da dietro, il miglior podcast italiano sul pallone.
Cercaci su iTunes oppure vai su:
http://vitoiuvara.podbean.com/
© Sara D'Onofrio 2011

di Dario Oropallo



Le leggende, nel mondo dei videogiochi, non sono molte. Ancora meno sono quelle serie che hanno raggiunto il quarto di secolo e che possono vantare una certa influenza sull'industria videoludica. *The Legend of Zelda* è uno di questi titoli.

Cos'è una Leggenda? Secondo il *Vocabolario Etimologico della lingua italiana* di O. Pianigiani, l'origine del termine è dal latino "Legènda [sottint. Negotia] che vale cose da leggersi. […] Venne a significare racconto meraviglioso e popolare di qualche avvenimento del medioevo; ed estensiv. qualunque racconto antico e tradizionale". A questa definizione etimologica affiancherei quella di Timothy R. Tangherlini, che definisce la leggenda un "breve racconto (mono)episodico, tradizionale, altamente caratterizzato localmente e storicamente, narrato in forma orale che riflette sul piano psicologico una rappresentazione simbolica delle credenze popolari e delle esperienze collettive allo scopo di riaffermare i valori della cultura a cui tali tradizioni appartengono". Uno degli elementi caratterizzanti del racconto è la possibilità di identificarne e studiarne l'appartenenza geografico-culturale, nonché ritrovarvi richiami ad elementi storici, mitologici e sociologici; ma questi racconti, con il loro continuo riproporsi, tendono ad ampliarsi, arricchendosi di simboli e significati universali provenienti dal mito: è il caso di figure, luoghi o artefatti come Robin Hood, il Santo Graal o El Dorado. Ed anche della leggenda di Zelda.

Quando ero un bambino, facendo un'escursione, trovai un lago. Fui abbastanza sorpreso di trovarmelo davanti. Mentre viaggiavo per il paese senza una mappa, cercando di trovare la mia strada e stupendomi per le meraviglie che incontravo, realizzai come ci si sentisse andando all'avventura. È con queste parole che Shigeru Miyamoto, creatore della serie, ricorda i pomeriggi d'infanzia in cui esplorava la regione di Kyoto: le influenze di queste esperienze

C'ERA UNA VOLTA...
UNA LEGGENDA



The Legend of Zelda







esplorative furono determinanti per la nascita del primo *The Hyrule Fantasy: Legend of Zelda*.

Uscito nel febbraio del 1986 per Famicom Disk System, il primo gioco della serie presenta, attraverso il meccanismo fiabesco della ricerca dell'oggetto allo scopo di salvare la principessa, i ricordi d'infanzia dell'autore: rientriamo pienamente nelle definizioni descritte poco sopra. Lo spunto narrativo presentato nel primo episodio diverrà un minimo comun denominatore della leggenda: l'eroe deve compiere l'impresa epica di salvare la principessa Zelda ed il mondo attraverso il recupero di un misterioso artefatto, la Triforza, con cui sconfiggere il male. Questo plot è stato declinato e riscritto in svariati modi nel corso della storia ventennale della serie, ma bisogna sottolinearne alcuni elementi. Il primo riguarda il nome del protagonista, comunemente noto come Link, che presenta una singolare omonimia con il verbo inglese "to link", collegare. Questo verbo proviene probabilmente dai sostantivi *hlenkr e lænker dell'antico Norvegese e Svedese: questi indicavano i vari anelli di cui si componeva una catena. Il protagonista è il collegamento che s'instaura tra il giocatore ed il videogioco ed anche l'anonimo anello di congiunzione tra le varie versioni del racconto. Dedicare il titolo ad un altro personaggio, la principessa Zelda, diviene una scelta obbligata: Link è l'eroe leggendario per eccellenza ed allo stesso tempo un milite ignoto: la sua particolarità tende all'universale metafora che rappresenta ogni giocatore che si avventura verso l'ignoto. Questo aspetto ricoprirà un ruolo sempre maggiore dall'uscita di *Ocarina of Time*, primo capitolo in cui la leggenda si arricchirà di una serie di sottotesti e trame secondarie particolarmente importanti, che analizzeremo con maggior attenzione tra poche righe. Tornando al discorso riguardante la nomenclatura della leggenda, concluderei con una riflessione sul significato e sulla figura di Zelda. Miyamoto racconta che "Zelda era il nome della moglie del famoso romanziere Francis Scott Fitzegarl. Era una donna bella e famosa sotto ogni punto di vista, ed io apprezzavo la sonorità di questo nome. Quindi mi presi la libertà di usarlo per il primo episodio della serie". È interessante constastare che un tassello così importante sia stato scelto dall'autore per motivi strettamente soggettivi. Tuttavia il significato del nome Zelda, abbreviazione inglese del nome italiano di radice germanica Griselda, o femminile del nome yiddish Selig, è nel primo caso "battaglia grigia" e nel secondo "benedetta, felice": entrambi gli aggettivi sembrano adattarsi particolarmente al personaggio ed al suo ruolo nella serie. Come (e più di) Link, anche Zelda è stata soggetta ad un notevole procedimento di caratterizzazione, volto ad allontanarsi dall'archetipo della damigella in pericolo dei primi episodi per avvicinarsi a quello della donna come incarnazione vivente della saggezza e simbolo di salvezza; caratteristiche che l'hanno allontanata dall'iniziale "versione fantasy" di Peach Toadstool. Particolarmente interessante notare come questo

passaggio avvenga in concomitanza con l'uscita di *Ocarina of Time* e l'ingresso della serie nella contemporaneità dei videogiochi.

Analizzare le meccaniche proprie della serie è estremamente interessante: *The Legend of Zelda* nasce all'insegna della sperimentazione e dell'originalità, ricordando anche il momento in cui esso uscì sul mercato. Malgrado il NES fosse più avanzato delle ultime console americane, la maggioranza dei giocatori preferiva semplici giochi d'azione; una situazione in netto contrasto con il panorama dei videogiochi per computer, in cui abbondavano le avventure, gli RPG ed i giochi di strategia. Nintendo tentò di colmare questo vuoto proprio con il primo *The Legend of Zelda*, il cui gameplay combina una componente di combattimento, vicina all'azione di altri giochi contemporanei, con l'esplorazione tipica del software per computer; non è un caso che l'interfaccia utente veda la scomparsa di punteggi ed altri riferimenti a punteggi numerici, discostandosi notevolmente anche dai lavori precedenti di Miyamoto. È con *The Legend of Zelda: A Link to the Past* che troveremo la definitiva decodificazione del genere. In esso troviamo riunite un'esplorazione approfondita ed attenta, e la risoluzione di numerosi e cervellotici enigmi, spesso ricorrendo a vari oggetti apparentemente volti solo al combattimento; ultimo tassello di un gameplay che può vantare pochissimi tentativi di emulazione.

Già prima abbiamo però accennato all'acme della saga, al capitolo che più di ogni altro è impresso nella memoria dei videogiocatori: *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. È questa l'opera con cui Miyamoto consacra la sua creatura, creandone la forma definitiva. La trasposizione delle meccaniche della serie in tre dimensioni è innovativa ed indolore: lo stick analogico e il tasto Z del pad del Nintendo 64 trovano, dopo *Super Mario 64*, una nuova raison d'être, confermando le qualità della console avversaria di Sony e Sega. La magnifica esperienza di *Ocarina of Time* non è facilmente descrivibile né replicabile: ampliando l'idea di spazio tridimensionale creata ed applicata da *Super Mario 64* e, sulla concorrenza Sega, da *Tomb Raider* di Eidos, Hyrule diviene un luogo immaginario tangibile che si stende per miglia, con panorami differenti e sorprese ovunque. A queste meccaniche bisogna aggiungere un elemento narrativo che propone tematiche interessanti come il viaggio temporale, la responsabilizzazione improvvisa ed il destino che attende ognuno di noi. Il traumatico passaggio di Link da fanciullo ad adulto ed i conseguenti cambiamenti intercorsi nel mondo di gioco, in primis la distruzione del ridente borgo cittadino, è forse uno dei momenti più sublimi e toccanti della narrativa contemporanea.

Negli episodi successivi della serie assisteremo ad un passaggio di consegne dal maestro all'allievo prediletto, Eiji Aonuma, che approfondirà ancor di più le tematiche trattate in *Ocarina of Time* arricchendole con un aspetto malinconico, dirompente in *Majora's Mask* e sottinteso in *Wind Waker* e *Twilight Princess*,







che caratterizzerà questi episodi della serie; oltre a ciò vi saranno altre aggiunte di rilievo che, pur modificando ad hoc il gameplay, non si allontaneranno mai dai fasti del 1997. Solo con il recente *Skyward Sword*, e con l'arrivo di Hidemaro Fujibayashi, sembrerebbe che la serie stia cominciando a rinnovarsi in maniera più profonda, influenzata anche dai numerosi episodi portatili su cui il director ha lavorato.

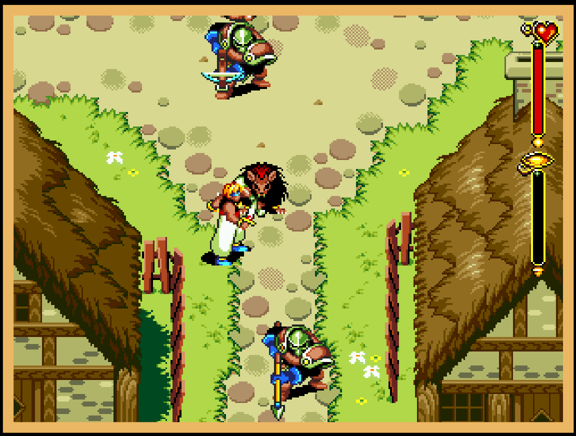
Le edizioni portatili della serie costituirebbero un altro interessante capitolo a cui dedicare attenzione ma, in questa lunga monografia della serie, mi limiterò solo a citare *The Legend of Zelda: Link's Awakening*. Uscito nel 1993 su Game Boy, questo ha dimostrato che il gaming portatile poteva ambire ad un successo ed a una profondità ben maggiore di quanto ci si aspettasse: il gioco, che vede come director lo stesso Takashi Tezuka di *A Link to the Past*, riprende le meccaniche della serie trasponendole, con un abile trucco narrativo, in un mondo nuovo; l'importanza di questo capitolo è implicita: già presenta un maggior peso della parte narrativa, ma soprattutto proporrà alcuni elementi la cui bontà sarà riconfermata da *Ocarina of Time*, in particolar modo la maggior prestanza atletica di Link.

Scrivere di una serie come *The Legend of Zelda* non è facile: la sua importanza conclamata ed il meritato successo che accompagna l'uscita di ogni nuovo gioco sono la dimostrazione dell'affetto che i videogiocatori serbano per questa saga. Ho tentato di proporre uno sguardo nuovo e sommario di essa, proponendo spunti di riflessione inediti, concentrandomi su quegli elementi che ritengo particolarmente interessanti e, più o meno consciamente, di fondamentale importanza per il successo della serie. Ma, mentre scrivo, so che un nuovo *The Legend of Zelda* è già in sviluppo, pronto ad aggiungere altri mattoni ad uno dei pilastri del mondo dei videogiochi.



THE LEGEND OF ZELDA:
TWILIGHT PRINCESS

Esplorazione, riflessione ed azione: è l'alchimia tra questi elementi a formare le fondamenta del ventennale successo di The Legend of Zelda; partendo da questi imprescindibili elementi, ogni episodio della serie sviluppa delle peculiarità, meccaniche o tecniche, su cui imbastisce una nuova avventura. È però singolare notare come, malgrado il successo della serie, i videogiochi che abbiano tentato di emularla siano davvero pochi: ecco quelli che ritengo meritevoli di attenzione.





THE STORY OF THOR
Sviluppatore: Ancient
Publisher: Sega

Pubblicato a ridosso della distribuzione giapponese del Saturn e della PlayStation, il gioco sviluppato da Ancient è il canto del cigno del Sega Mega Drive e del gioco d'azione-avventura bidimensionale. Pur ispirandosi al gioco Nintendo per quanto riguarda il gameplay, *The Story of Thor* afferma la propria unicità con un'affascinante ambientazione arabesca, vicina alle fiabe de *Le Mille e una Notte*, ed un ottimo bilanciamento tra esplorazione e combattimento che raggiunge l'acme nelle battaglie contro i vari boss. Tecnicamente eccellente, ha anche avuto un seguito per Saturn che ha riconfermato le qualità della serie. Da riscoprire.

MYSTIC QUEST
Sviluppatore: Squaresoft
Publisher: Squaresoft

Pubblicato in Giappone con il titolo *Seiken Densetsu: Final Fantasy Gaiden*, è il primo gioco di quella che diverrà una delle serie più note di Squaresoft, *Seiken Densetsu/Mana*. Questo primo titolo presenta notevoli differenze rispetto a quello che diverrà il gameplay classico della serie, presentandosi come un porting su Game Boy del primo *The Legend of Zelda* con notevoli aggiunte tratte dai gioco di ruolo. Un titolo di discreta qualità, meritevole di attenzione per la notevole ambizione ed il tentativo di sfruttare al meglio le potenzialità della console Nintendo; queste saranno espresse al meglio proprio da giochi come *The Legend of Zelda: Link's Awakening* e *Pokémon*.

I cloni della Leggenda





BEYOND GOOD & EVIL
Sviluppatore: Ubisoft Montpellier
Publisher: Ubisoft

Nei panni della reporter Jade dovremo investigare sull'invasione dei DomZ, pericolosi alieni che attaccano regolarmente il pianeta Hyllis rapendone parte della popolazione. Questo è l'incipit dell'ottima trama di *Beyond Good & Evil*, progetto firmato da Michel Ancel, creatore di Rayman, e Ubisoft. Il gioco si rifà agli episodi tridimensionali di *The Legend of Zelda* per quanto riguarda esplorazione, enigmi e combattimento, proponendo però un'ambientazione estremamente affascinante, il pianeta Hyllin, ed alcuni dei migliori co-protagonisti degli ultimi anni, in particolare Pey'j. Tanto osannato dalla critica quanto snobbato dal pubblico, il titolo Ubisoft è stato oggetto di un'inaspettata rivalutazione ed è diventato un cult: riproposto in formato digital delivery su Xbox 360 e PS3, è data per sicura l'uscita di un seguito.

LEGEND OF PRINCESS
Sviluppatore: Joakim "konjak" Sandberg

Concludiamo questa piccola carrellata con un gioco indipendente realizzato da J. Sandberg, appassionato di programmazione, disegno e musica che ha realizzato da solo l'opera di cui parliamo: un titolo delizioso che unisce alcuni elementi della serie Nintendo, come le rupie o la mise della protagonista, ad un gameplay d'azione bidimensionale. Tocco d'originalità: la difficoltà del livello che affronterete sarà determinata dai due oggetti che porterete con voi. Un progetto divertente che mi ha particolarmente impressionato, e che rende intelligentemente onore ad un'iconografia familiare a tutti i videogiocatori. Disponibile gratuitamente sul sito del suo creatore: http://www.konjak.org/

di Dario Oropallo

Per molti versi la professione del critico è facile: rischiamo molto poco, pur approfittando del piccolo potere che abbiamo su coloro che sottopongono il proprio lavoro al nostro giudizio; prosperiamo grazie alle recensioni positive, che possono essere realizzate copiando e incollando poche frasi fatte. Ma la triste realtà, a cui ci dobbiamo rassegnare, è che nella grande industria dei videogiochi anche il più sprovveduto può esprimere un giudizio che sancisca il valore di un'opera. Tale valore spesso è puramente soggettivo ed è individuato attraverso puerili regole scolastiche e assunti arcaici.

Ci sono però occasioni in cui un critico qualcosa rischia davvero. Ad esempio, nello scoprire e difendere il nuovo. Il mondo è spesso avverso ai talenti e alle nuove creazioni: ma al nuovo servono sostenitori! Troppo spesso, nel mondo dei videogiochi, dimentichiamo che tutti siamo stati costretti a imparare a camminare.

The Legend of Zelda: Skyward Sword è un piccolo neonato che comincia a muovere i primi passi: all'inizio ha problemi d'equilibrio, è goffo e sembra potere cadere facilmente. Solo an-



What we talk about when we talk about ~~love~~ videogames



Piattaforma: Wii
Sviluppatore: Nintendo EAD
Produttore: Nintendo
Versione: PAL
Provenienza: JAP



dando avanti l'infante comincia a prendere coscienza di essere l'ultimo nato di una nobile stirpe, una delle più amate e note di sempre.

D'altronde anche la *regia* presenta un volto nuovo: Hidemaro Fujibayashi, già director degli episodi portatili della serie usciti tra il 2001 ed il 2007, nonché grande estimatore del primo *Hyrule Fantasy: The Legend of Zelda.* Diviene chiaro il motivo per cui *Skyward Sword* si ponga così lontano nel tempo rispetto agli episodi più recenti della serie, presentando un mondo primigenio sconosciuto e inesplorato: un abile trucco che ha concesso la possibilità di sperimentare un sistema di controllo che *potenzialmente* avrebbe potuto rovinare l'intero titolo.

La maggioranza dei miei colleghi si è affrettata a mostrare come sia andato tutto per il meglio, concentrandosi su quegli elementi che compongono il ludico del videogioco. Elementi che, mi preme sottolineare, sono realizzati con profonda cura e attenzione: che si parli di comandi, struttura di gioco o level design, *The Legend of Zelda: Skyward Sword* è nella maggioranza dei casi ottimo, spesso eccellente.

Eppure, ciò che davvero caratterizza l'opera è la sua regia: lontano dai sogni hollywoodiani delle console maggiori (esplicitamente presenti in *Uncharted* e *Gears of War*), l'ormai vetusto Wii ricorre a ingegnosi trucchi per bilanciare l'inadeguata potenza. Siamo di fronte a un raro caso, nel panorama dei first-parties Nintendo, di un gioco con una fabula e un intreccio precisi, dove la narrazione non è solo pretesto per l'azione (*Super Mario 3D Land*) ma causa riconoscibile e plausibile. Dimenticare questo aspetto o, anzi, tralasciarlo, significa non averne compreso l'importanza.

L'amicizia (futuro amore?) di due ragazzi s'intreccia all'archetipico mitico della fiaba e della leggenda: la fine, o l'inizio, è commuovente e ancestrale. Un'ancestralità che ha un vago sapore di nostalgia e di stupore: perché *The Legend of Zelda: Skyward Sword* sembra volerci riportare a quel lontano 1986, farci rivivere il 1997 e infine riportarci al presente. Una reiterazione apparentemente tediosa che mira ad approfondire una serie di strutture la cui intelligenza, in un periodo di diffusa banalità e mediocrità, non può essere ignorata.

Ed è allora che si esplicita l'arcana magia di poter giocare un videogioco così, oggi.



LA NON-RECENSIONE DELL ULTIMA FATICA BETHESDA

di Matteo Del Bo

Ho scoperto i TES nel 1996, con *Daggerfall*, e da subito la saga ha esercitato su di me un fascino magnetico. Attendevo oramai l'uscita di *Skyrim* come un figlio. Se Players avesse un ufficio in cui andare quotidianamente, immaginatemi il giorno dopo l'uscita irrompere in redazione gridando: "SONO IL DRAGONBORN!" e immaginate pure la reazione istintiva di Andrea: "Vuoi scrivere qualcosa su *Skyrim*, vero?". E cosi', dopo poco meno di un mese di permanenza nelle lande di *Skyrim* mi ritrovo a tirare le somme, se di somme si può parlare in un gioco così spaventosamente vasto.

Per evitare fraintendimenti è bene chiarire una cosa da subito: non ho finito *Skyrim*. Non l'ho fatto perché forzarsi a finire la main quest di un TES in un mese equivale a rovinarsi completatamente una delle esperienze migliori che come videogiocatore posso sperimentare, e non necessariamente portarlo a termine può aiutare a formare un giudizio globale sull'opera, anche perché, dopo centinaia di ore passate a Morrowind, Hammerfell, High Rock, Cyrodiil e tutte le altre regioni del mondo creato da Bethesda, sapevo bene cosa aspettarmi e come affrontarlo.

Recensire Skyrim è difficile, impossibile e forse addirittura inutile, è un gioco che incarna alla perfezione quella sensazione straniante dove la somma delle parti è di gran lunga superiore ai singoli elementi, ed è sempre stato così.

Chi conosce la saga sa cosa aspettarsi, mentre chi la approccia per la prima volta verrà travolto e disorientato dalla magniloquenza del lavoro di Bethesda ma chiunque, presto o tardi, sbatterà il muso sui soliti problemi che da sempre affliggono la serie.

Si potrebbe facilmente demolire *Skyrim* esibendo una lista più o meno infinita di problemi che il gioco presenta, dai *semplici* bug fino ai più fastidiosi problemi di bilanciamento. Così come sarebbe altrettanto facile elencare una serie di momenti *wow* incontrati durante

l'avventura, dipingendo il sogno bagnato di ogni giocatore di ruolo. A questo punto verrebbe quindi naturale pensare al solito detto "la verità sta nel mezzo" ma purtroppo no, non è così semplice.

Skyrim è un gioco che non può essere giudicato oggettivamente, vive delle sensazioni che riesce a scolpire nella testa di chi gioca ed è lo stesso giocatore che crea il suo gioco. A parte la trama principale, non c'è classe o allineamento che tenga su binari il protagonista, libero di fare e comportarsi come meglio crede chi lo sta impersonando, la massima espressione del genere *gioco di ruolo*. E' strabiliante vedere come Bethesda riesca nello scopo di divertire e intrattenere il giocatore qualunque sia la sua vocazione: troveremo soddisfatti chi preferisce passare ore a fondere materiali per portare a livelli di eccellenza la sua capacità di fabbro, chi predilige fare passeggiate notturne alla ricerca di ingredienti per le sue pozioni, chi esplorare il mondo in ogni suo angolo e chi ripulire fortini da banditi e antiche tombe da non-morti. Così come troveremo quello che "*Skyrim* non mi diverte", anche se resteremo sempre nel dubbio di capire a *quale Skyrim* si riferisca e se, semplicemente, non abbia ancora, trovato il *suo.*

Per questo penso che una recensione sia superflua, non si può condensare in qualche migliaio di caratteri un'esperienza così poliedrica che comunque vale la pena di fare, presto o tardi, non si può nemmeno scrivere una guida su come giocarlo perché come detto sopra "ad ognuno il suo", al limite ci si può ridurre a far presente che il sistema di livellamento è variato rispetto al solito, influenzato dall'esperienza di *Fallout 3*, che ci sono state parecchie aggiunte per quanto riguarda la creazione di oggetti, in cui e' impossibile non vederci una lieve influenza del fenomeno *Minecraft*, e poco altro. Non vale nemmeno la pena di parlare dei bug, visto che probabilmente quando leggerete queste parole altri saranno venuti in sostituzione dei precedenti, anche se, devo dirlo, vedere i draghi volare al contrario nella versione 1.2 ha il suo dannato fascino.



Piattaforma: 360
Sviluppatore: Bethesda Games Studios
Produttore: Bethesda Softworks
Versione: PAL
Provenienza: USA



Paura e delirio a Steelport

di Piero Ciccioli

A dieci anni dall'esordio di *Grand Theft Auto III* e dal conseguente boom del game design di tipo open world, le classiche dinamiche free-roaming sembrano ormai mostrare una certa difficoltà a sostenersi sulle proprie gambe e vengono sempre più utilizzate alla stregua di una componente da integrare nel gameplay di titoli appartenenti a generi ludici assai diversi, come è recentemente accaduto nei casi di *Rage* o di *Batman: Arkham City*. Incurante di questa tendenza, *Saints Row:The Third* si lancia in picchiata sul mercato con una tradizionalissima impostazione open world, sorretta dal classico connubio tra rudimentali meccaniche action e spartane fasi di guida in terza persona. Nonostante la sua natura alquanto obsoleta, il gioco Voilition si rivela inaspettatamente essere tutt'altro che un prodotto kamikaze, risultando quasi un manuale pratico sul come rendere divertente, ancora oggi, l'essenza nuda e cruda del free-roaming.

Portando alle più estreme conseguenze l'approccio utilizzato nei due precedenti episodi della serie, *Saints Row:The Third* cala l'utente in una moderna metropoli virtuale (Steelport), che non nasce con la pretesa di risultare un ambiente realistico, ma è concepita, piuttosto, come un enorme parco dei divertimenti, dove le giostre sono rappresentate da folli possibilità di azione e d'interazione. In altre parole, se la Liberty City di *Grand Theft Auto IV* è la più convincente ricostruzione digitale di New York mai apparsa in un videogioco, Steelport è una versione allucinata di Pittsburgh, che pare edificata dai *Jackass* e popolata dai personaggi di *South Park*. Questo scenario fa il paio con una trama che scarta a priori qualsiasi velleità sociopolitica à la Rockstar Games, in favore di un canovaccio intriso di cafonaggine da film pulp di serie B. Così, il protagonista creato dal giocatore dovrà arrivare ai vertici della criminalità organizzata locale, ampliando la propria gang (i Saints, appunto) e scalzando gli altri bizzarri boss malavitosi; come Killbane, un wrestler con maschera e completo fluorescenti, o Matt Miller, un hacker



Piattaforma: PC, PlayStation 3, 360
Sviluppatore: Volition, Inc.
Produttore: THQ
Versione: PAL
Provenienza: USA

dagli abiti rifiniti al neon, in stile *Tron*.

Tale impostazione votata all'assurdo è come benzina che s'infiamma non appena si comincia a perlustrare Steelport, innescando una kermesse di situazioni di gioco assai varie e a dir poco surreali. Tra queste si annoverano inseguimenti a bordo di risciò trainati da slave sadomaso in costumi di pelle borchiata, epidemie di zombie da contenere abbattendo i non-morti a colpi di dildo gigante e grottesche royal rumble in cui si devono decimare orde di luchador inferociti ricorrendo alle tecniche più scorrette, compreso l'uso di seghe a motore presenti a bordo ring. In ogni caso, la menzione d'onore va al delirante reality show del Professor Genki, dove si dovrà sopravvivere all'interno di arene disseminate di trappole e popolate da assassini travestiti da animali di peluche. Ovviamente, tutta questa vena di follia si riflette anche sulle possibilità sandbox. In tal senso, basti pensare che il modo più "naturale" per uscire dal rifugio dei Saints non consiste nel varcare il portone, ma bensì nel paracadutarsi in strada, lanciandosi dal tetto del palazzo.

A elevare ulteriormente il tono weird del gioco c'è la possibilità di personalizzare l'aspetto del proprio personaggio e della sua gang, attingendo a un guardaroba che spazia dai costumi da ninja ai completi da gothic lolita. Lo stesso vale per qualsiasi veicolo presente a Steelport, che può essere rubato e portato in officine specializzate, dove viene modificato sia esteticamente, sia in termini di prestazioni. Così, anche una spazzatrice della nettezza urbana è in grado di trasformarsi in un blindato irto di rostri e lame circolari, degno delle pellicole della serie *Mad Max*.

Carico delle sue trascinanti possibilità di giocare con l'ambiente virtuale, *Saints Row:The Third* è la piacevole dimostrazione di come il videogioco open world vecchia maniera abbia ancora ragion d'essere.

di Il Gladiatore

A volte ritornano (anzi, sempre)

Quarto episodio in cinque anni del franchise su sistemi casalinghi, il terzo con Ezio Auditore come protagonista. Data la natura principalmente narrativa del titolo bisogna anticipare che le "revelations" sono più che altro "extentions" di informazioni già note.

Ubisoft in questo caso ha un po' peccato di presunzione. *Assassin's Creed* è stato un episodio embrionale e incompleto che ha trovato applicazione più matura nel secondo capitolo, il cui successo ha permesso questa prosecuzione dell'epopea di Ezio. *Brotherhood* è assurto a storia indipendente grazie all'innegabile fascino della città che lo ospitava e che si poneva come parte mancante di *Assassin's Creed 2*. Forte di questa sicurezza, Ubisoft ha provato a riabilitare l'anello debole della catena, il primo episodio, attraverso un ritorno alle origini che intendesse chiudere le vicende di Ezio e Altair.

Il problema è che la serie *Assassin's Creed* ha dimostrato di preferire una progressione estensiva più che intensiva. Tutto ciò che compete all'esperienza globale di gioco si avvale di strumenti superficiali ed effimeri. Anzitutto il voyeurismo ambientale. Voyeurismo nell'accezione di piacere derivato dall'osservazione di un mondo che preesiste alla visita videoludica e che pulsa di vita interiore data dalla riproduzione storica e dal vociare e dal deambulare di persone. Discorso similare per il comparto bellico, le cui evoluzioni sono un'ipertrofica applicazione dei semplici input dati in pasto al gioco. Spettacolarizzazione invece di sostanza. Peccato perché Costantinopoli, in quanto crocevia fra Oriente e Occidente, avrebbe meritato ben altra movimentazione che l'ennesima spianata di tetti con tegole e coppi. Il contesto arabeggiante è senza ombra di dubbio vincente sulla carta ma si vive



SSIN'S
EED
ATIONS

Piattaforma: Xbox360
Sviluppatore: Ubisoft
Produttore: Ubisoft
Versione: Pal
Provenienza: Usa



come la solita, pura, sollecitazione sensuale, ormai corrotta da un motore grafico che mostra tutti gli anni che ha.

Revelations è collezionismo. Un corto circuito che dal secondo episodio si nutre di una contraddizione strutturale e sistemica, vale a dire l'inutilità pressoché totale delle varie componenti secondarie sull'impianto di gioco. Ristrutturare negozi e monumenti procura pecunia da investire in opere librarie e artistiche (nuovi soldi e collectibles), armi (non necessarie, vista la letalità della lama celata), armature e protezioni (superflue, vista la facilità del combat system) e altre facezie di poco conto. Inutile che procura inutile per ottenere inutile. Nessuno nega il piacere di esaurire l'offerta di gioco e di accapararsi ogni oggetto virtuale, più che altro delude la scarsa incidenza che tutte queste features hanno sulla parte prettamente ludica. Le novità del caso riguardano una fase dedicata alla difesa di avamposti di assassini tramite una sorta di RTS molto semplificato (noioso) e l'uso di bombe rudimentali, una nuova tipologia di arma offensiva/elusiva, la cui costruzione/ottenimento è gioco nel gioco. Ma anche in questo caso l'apporto è puramente simbolico e non incisivo.

Ma tutto questo il giocatore seriale di *Assassin's Creed* già lo sa e non gli interessa. Perché chi arriva indefesso dopo tanti anni dall'inizio della saga a scalar punti di segnalazione e a balzar di tetto in tetto sa bene quello che compra e rivendica il legittimo diritto al divertimento solubile, quello che prende la forma del contenitore. E alla stessa stregua il detrattore non troverà altro che nuovi motivi di biasimo, aggravati dal passaggio ulteriore del tempo che rende polveroso un sistema di gioco che sopravvive di suggestioni. Purtroppo è ormai evidente l'assoluta necessità di un nuovo periodo storico, di un nuovo personaggio, di una nuova linea narrativa: solamente con lo strumento della rivoluzione formale può continuare l'illusione di questa moderna concezione di videogioco, legata alla rimozione della difficoltà, della concentrazione e della sfida. Poiché, per l'appunto, il mondo è illusione e tutto è lecito, ma la stessa illusione difficilmente può ingannare di nuovo.



CALL OF DUTY MW3

LO SPETTACOLO DELLA GUERRA

Piattaforma: PC, 360, PS3
Sviluppatore: Infinity Ward, Sledgehammer Games, Raven Software
Produttore: Activision
Versione: PAL
Provenienza: USA



di Matteo Ferrara

Ho visto la Tour Eiffel crollare. È successo davanti ai miei occhi, a casa mia, nei cristalli liquidi del mio televisore, e stranamente mi ha sorpreso più di quanto mi aspettassi. Siamo così abituati a vedere su schermo esplosioni, distruzione e catastrofi che assistere all'ennesimo grattacielo che cade in un tripudio di fiamme, detriti e rumore assordante, sebbene sia magari iper-realistico, ci sembra per la maggior parte delle volte un pò scontato, già visto, non stupisce. Certo, magari intrattiene con risultati anche molto positivi, ma non lascia a bocca aperta, non suscita quelle reazioni così spontanee e naturali che costituiscono, a mio parere, la summa dell'intrattenimento, nonché il suo fine primario.

Modern Warfare 3 è riuscito a sorprendermi. C'è da dirlo, nelle cinque ore di campagna in single player ci ha provato in tutti i modi, e il risultato è un miscuglio accuratamente studiato di adrenalina, azione e puro intrattenimento, la cui durata ridotta rispetto alla media di prodotti simili diventa un punto a favore. Il gioco non annoia mai, si impegna anzi a presentare al giocatore situazioni e idee di interazione sempre diverse e interessanti, sfruttando il potenziale tecnologico di armi, equipaggiamenti e strumenti militari di una eventuale Terza Guerra Mondiale.

Anche se per alcuni la sola campagna potrebbe giustificare il costo del biglietto, per la maggior parte dei giocatori il cuore di *Modern Warfare 3* è nel comparto multiplayer. Questo si presenta ancora più frenetico, all'apparenza meno tattico, ma in generale poco diverso dal predecessore. In realtà accumulando qualche ora di gioco ci si rende conto di come gli sviluppatori, indossati i guanti da abili chirurghi, abbiano apportato diversi miglioramenti al sistema di ricompense e in generale alla parte ruolistica della modalità multigiocatore, riuscendo nel tentativo di avvicinarsi ancor di più a diversi tipi di giocatori, dal più casuale al più competitivo.

Considerando l'aggiunta della modalità Sopravvivenza (una sorta di orda a là *Gears Of War*), e il ritorno delle tanto divertenti quanto impegnative Special Ops giocabili in cooperativa, fatico a trovare motivi validi per cui un videogiocatore medio non debba giocare *Modern Warfare 3*. A parte odiare l'intrattenimento nel senso più semplice e diretto del termine.



di Francesco Romagnoli

GENTLEMEN, START YOUR ENGINES

Parlare di videogiochi sulla Formula 1 su console è da sempre un lavoro da cani. Non c'è mai nulla di nuovo da dire: ogni volta la stessa dicotomia di sempre, anche nei passaggi tra vecchie e nuove generazioni.

Sto parlando dell'eterna incoerenza tra quello che è la disciplina rappresentata, ovvero la massima espressione del motorsport spinto ai suoi limiti, la precisione chirurgica richiesta ai piloti più abili sul globo terrestre, e il modo fascinoso e "placcato oro" su cui invece le software house puntano per fare cassa, concentrandosi su quello che il pubblico di massa cerca.

In fondo si tratta di una critica piuttosto sterile. La F1 ha un pubblico così esteso proprio perché, grazie allo spettacolo che crea attorno a sé, riesce a catturare (e abbioccare) sul divano anche il guidatore della domenica, che già vede nella padronanza acquisita sul cambio manuale con l'auto della scuola guida il più grande trionfo iridato nella sua carriera da pilota.

E allora tanto vale gettare in mare le aspettative di una simulazione soddisfacente dal punto di vista della guida (ormai naufragate dai tempi della prima playstation), e cercare di configurare questo nuovo *F1 2011* nel modo migliore per riuscire a godere degli aspetti positivi del titolo.

Usando un pad comunque non risulta facile e i 30 frame al secondo non aiutano a migliorare una sensibilità ai comandi già labile. Pur torturandomi nell'accettare l'interferenza del controllo di trazione, e togliendo quasi subito i danni alla vettura dopo le prime esperienze in mezzo alla bolgia dell'intelligenza artificiale, ho stentato parecchio a trovare la configurazione ideale, al punto che mi sono persino rassegnato al cambio automatico, tanto futile era diventata la lotta nel tentativo di dominarlo utilizzando i criteri della logica reale.

Probabilmente questa sudata nel cercare di trovare il setting giusto sarà risparmiata ai palati meno esigenti, che meglio sopporteranno gli alti e bassi di un'IA, migliorata ma non troppo, e che saranno maggiormente assuefatti alle componenti "atmosferiche", dove per "atmosferiche" non intendo le condizioni meteo o, quantomeno, non solo.

Il meteo variabile è sicuramente una di quelle feature curate a puntino per restituire

F1 2011



un impatto televisivo coinvolgente; anche il resto del comparto tecnico è molto curato, nello scintillio delle livree e nel restituire un paddock animato, che ti fa sentire come un Alonso incastrato come una sardina nella sua scatoletta di fibra di carbonio, con gli ingegneri suoi schiavi pronti a schiaffarlo in pista.

A livello di immedesimazione acquisiscono rilevanza anche l'interazione con il kers e l'ala posteriore dinamica, le grosse novità di gameplay introdotte nella Formula 1 reale di quest'anno e che, in effetti, aggiungono maggior dinamismo anche alla controparte virtuale.

Migliorato ulteriormente anche l'effetto di "gomma sporca" quando si esce dalla traiettoria ideale, anche se rimane pur sempre un elemento del tipo "guarda hanno riprodotto persino questo" piuttosto che riportare a congrue sensazioni di realismo.

La componente che ha raccolto il maggior numero di consensi è la nuova modalità cooperativa on-line, che permette a due giocatori di intraprendere assieme l'avventura del circus all'interno della stessa scuderia, sovvenzionando al contempo il lavoro di squadra e la rivalità all'interno del team, perché, si sa, nella Formula 1 il tuo primo rivale in pista è proprio il tuo compagno di squadra.

In effetti, se si ha la fortuna di avere un amico con cui condividere questa esperienza, si tratta sicuramente del modo migliore per divertirsi con questo gioco, condividendone i punti di forza che rendono coinvolgente l'esperienza e sdrammatizzando le imprecisioni che fanno di questo *F1 2011* l'ennesimo racing-game più bello da vedere che da giocare.

Sempre che, anche in questo caso, non vi abbiocchiate sul divano a cinque giri dalla partenza.

Piattaforma: PC, 360, PS3
Sviluppatore: Codemasters
Produttore: Codemasters
Versione: PAL
Provenienza: USA



Sette volte kart

di Lorenzo Antonelli



Ancor più della bontà ludoscopica di *Super Mario 3D Land*, *Mario Kart 7* è visibilmente il miglior giocattolo natalizio, al punto che la nascita del nazareno diventa la grande festa della derapata, in cui si scagliano gusci blu sulle terga dei propri affetti e si depositano banane a tradimento. Allora è già chiaro che Babbo Natale (non) esiste e arriva ogni volta che la cartuccia di *Mario Kart Seven* viene assicurata nella fessura del 3DS mediante quel suo tipico "clic". Anche ad agosto, se vi pare. È questo il suo eccezionale potere: basta un solo balzello per smarrirsi irrimediabilmente in un vortice di appagamento e furore, capace di mettere in sospensione tutti i problemi reali che s'avvicendano al di qua dello schermo.

Nella settima incarnazione del racing game di Nintendo scompare il fastidioso "snaking" (ovvero quel frenetico e convulso zigzag con cui era possibile attivare i miniturbo dappertutto - soprattutto in rettilineo - e che, secondo molti, affliggeva la precedente edizione portatile) e il modello di guida/derapata finisce per assomigliare sensibilmente a quello di *Mario Kart Wii*. L'altissima soglia di divertimento che il gioco restituisce, dunque, è totalmente imputabile a un gameplay sopraffino e coinvolgente, che mette a proprio agio i casual gamer più impacciati, e premia gli smaliziati di lungo corso con rocamboleschi derapage, traiettorie avventurose, ingressi in curva sempre di traverso e ripartenze col doppio turbo già carico da un pezzo (ci vuole un po'). I calli maturati sulla croce direzionale del vecchio handheld, per di più, trovano adesso la confortevole precisione e la rigenerante morbidezza del nuovo pad analogico, per un sistema di controllo cremoso e avido di dedizione, che dà confidenza in due minuti, ma si concede davvero solo ai piloti più audaci. Oltre alla possibilità di scaricare il gioco sulla console di un amico, tramite la Wi-Fi Connection è possibile imbastire tornei online e community dedicate (fino a 8 piloti in contemporanea), assieme al pieno supporto allo StreetPass e SpotPass. Le novità non finiscono qui: 16 percorsi inediti, 16 tracciati classici potenziati, un carnet di nuove armi con cui intralciare gli avversari (scompare il cubo sorpresa e arrivano il fiore di fuoco, la superfoglia e il sette portafortuna), un'efficace visuale in soggettiva (si sterza inclinando la console), nuove piste in linea (suddivise in tre sezioni), modalità di gioco alternative, monete da raccogliere per potenziare il proprio kart e un comparto grafico d'eccezione, che rispetto al precedente Mario Kart portatile segna una differenza cosmetica abissale, colossale, stereoscopica.

Nonostante il giudizio complessivo non lasci adito ad alcun dubbio, però, è pur sempre corretto affermare che anche *Mario Kart Sette*, così come ogni altro Mario Kart prima di lui, sia un capolavoro mancato, o comunque abbastanza perfettibile. In altre parole, non v'è traccia degli eccezionali patrimoni artistici della saga quali Borgo Delfino *(Mario Kart DS)* o Wario Stadium (*Mario Kart 64*), di gran lunga preferibili rispetto alle versioni *en-*

Piattaforma: 3DS
Sviluppatore: Nintendo EAD / Retro Studios
Produttore: Nintendo
Versione: PAL
Provenienza: JAP

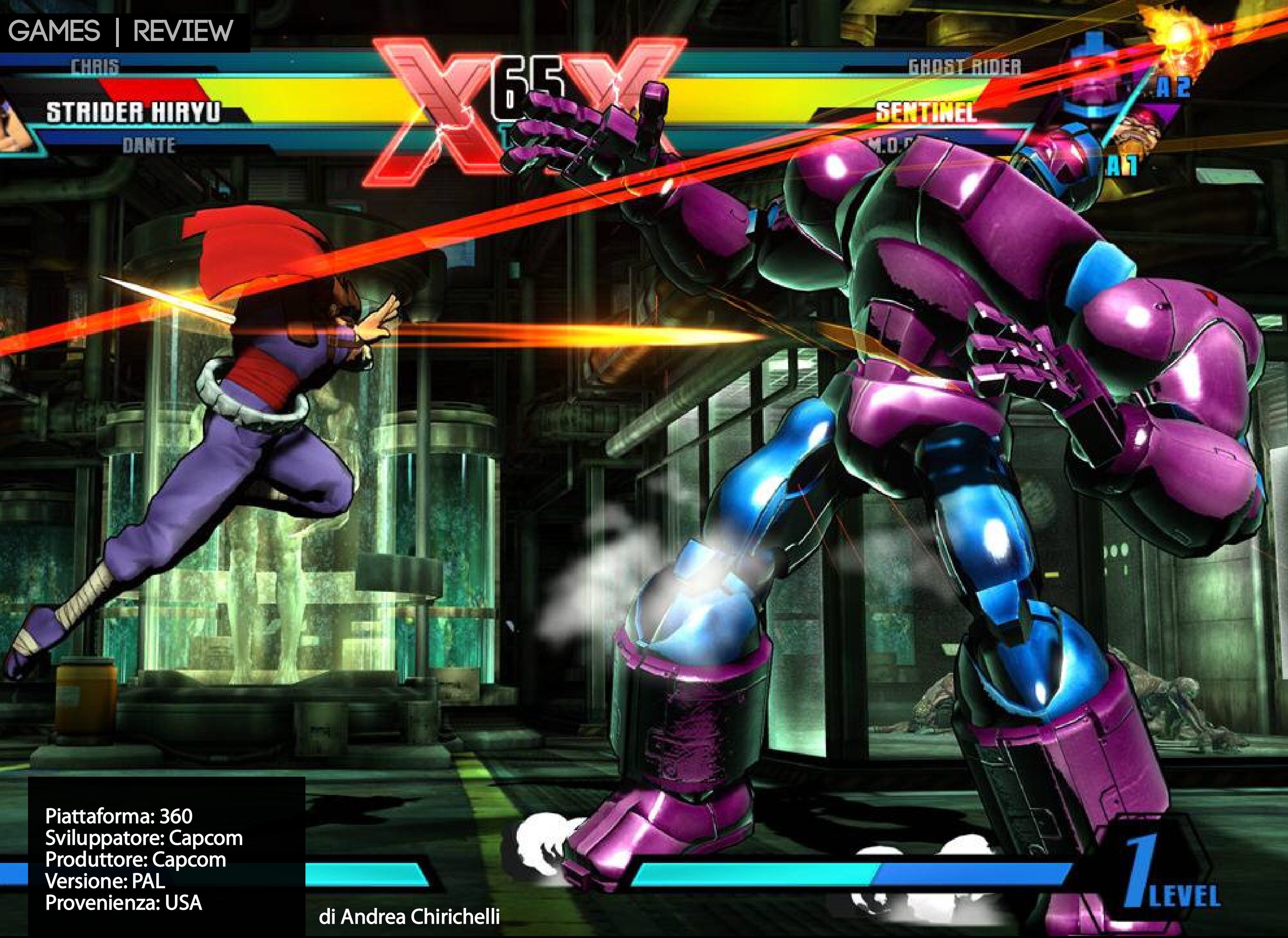


MARIO KART 7
マリオカート™





hanced del Deserto Kalimari o dell’Outlet Cocco. Per non parlare poi dei nuovi stage subacquei coi kart ad elica, che inabissano il divertimento a ventimila leghe sotto i mari. Le briose motociclette che impennavano sul Wii, inoltre, cedono il passo a bizzarri modelli di deltaplano, pregevoli per quel che riguarda la realizzazione tecnica, ma ben poco entusiasmanti sul piano ludico. Anzi, laddove non strettamente necessaria, si può dire con tutta sicurezza che la planata sottragga alla bella guida importanti curve storiche e rettilinei da battaglie campali e intrecci di scie. Ma in fondo, visto che non esisterà mai un Mario Kart perfetto, converrà stare al gioco e farsi bastare il settimo fino a quando vorrà Nintendo, proprio come *Mario Kart DS* sembrava ancora il massimo fino all’altro ieri.



Piattaforma: 360
Sviluppatore: Capcom
Produttore: Capcom
Versione: PAL
Provenienza: USA

di Andrea Chirichelli

ANCORA TU?

ULTIMATE MARVEL VS CAMPCOM 3

Eh, Capcom Capcom, gli anni passano ma alcuni viziacci proprio non vuole perderli. Già ai tempi dello Snes e del Megadrive la saga di *Street Fighter* era passata attraverso nuove uscite, ricalibrazioni, aggiunte di personaggi e di suffissi a iosa. Oggi la storia si ripete e, incredibile a dirsi, con le stesse modalità. Così, ignorando la possibilità di arricchire il gioco tramite DLC (possibilissimo, viste le limitate new entry), la casa di Osaka ha pensato male di far uscire un gioco nuovo (si fa per dire) di pacca direttamente nei negozi, proprio come ai tempi oramai lontani dei cartuccioni per il Super Famicom.

Polemichetta a parte, *Ultimate Marvel Vs Capcom 3* è un gran gioco, che fa della scalabilità e della modularità i suoi punti di forza. Chiunque ci si può divertire, dal clone di Daigo (celebre asso nipponico di *Street Fighter*) a colui che non tocca un picchiaduro da anni e vuole solo intrattenersi con le spettacolari supermosse dei numerosi personaggi presenti. La struttura portante del gioco è ovviamente identica a quella di MVC3, anche se alcuni personaggi (Thor, Ryu, Magneto) hanno subito modifiche sostanziali che costringeranno i possessori della versione precedente a ristudiarli daccapo.

Le 12 nuove entrate sono quasi tutte completamente fuori di testa, soprattutto nella famiglia Capcom: utlizzare Frank West e Phoenix Wright potrebbe creare al tempo stesso grossi grattacapi e inaspettate soddisfazioni. Un generale miglioramento coinvolge altri comparti del gioco, dalla risoluzione dei problemi del netcode all'eliminazione di piccoli bug che affliggevano la versione originale del gioco.

Perfetto alfiere di un genere dato per morto, ma oggi risorto a nuova vita, *Ultimate Marvel Vs Capcom 3* va ad affiancarsi a *Super Street Fighter IV Arcade Edition* e *BlazBlue: Continuum Shift II* nell'Olimpo dei picchiaduro di nuova generazione. Tutti rispettosi del passato ma sufficientemente innovativi per farsi ricordare e giocare negli anni a venire.



Piattaforma: Xbox360
Sviluppatore: LucasArts
Produttore: Ubisoft
Versione: Pal
Provenienza: Europa

di Andrea Chirichelli

BACK TO BASICS

Rayman Origins

Un platform interamente 2d con protagonista un ex-icona risalente a due generazioni di console fa e prezzato a 60 euro? In Ubisoft dovevano essere molto sicuri delle qualità del gioco quando decisero di spedirlo nell'arena dei retail a prezzo pieno, e per di più nel miglior periodo di sempre quanto a densità ludica. *Rayman Origins*, nomen omen, stupisce fin dal primo momento: dopo anni di ripugnanti giochini in flash-style, si torna finalmente a predicare il verbo del bitmap e del parallasse.

Invece che cercare nuove strade per declinare un verbo già noto, come è accaduto a Nintendo con *Mario Galaxy*, Michael Ancel ripropone, debitamente aggiornato, un *Rayman* vecchio stile, privo degli orpelli divenuti necessari in questa generazione: niente online, multiplayer poco sfruttato, nessuna patch da scaricare al day one, insomma, sembra davvero di essere tornati a quindici anni fa, quando il primo *Rayman* riscuoteva successi su una mezza dozzina di piattaforme.

Proprio per questo il gioco non brilla per originalità, grafica a parte: si attraversano livelli raccogliendo electoon, si sbloccano passaggi segreti, si sviluppano abilità peculiari per raggiungere zone altrimenti inaccessibili e l'azione platformica standard viene saltuariamente interrotta per partecipare a sessioni di caccia al tesoro, da intendersi in senso letterale visto che si inseguono degli scrigni che scappano e simpatiche sessioni alla *Gradius*, a bordo di una zanzara.

I valori produttivi sono eccelsi: certo l'azione non corre liscia come in un *Mario* qualsiasi, Nintendo è ancora su un altro pianeta in questo specifico genere, ed il gioco è a volte frustrante causa una certa inerzia nei comandi, ma sul piatto ci sono 60fps fissi, 1080p nativi, un ritmo non certo frenetico come in *Super Meat Boy* ma comunque appagante, caricamenti istantanei, una soundtrack fuori di testa e parecchie chicche metaludiche che piaceranno al giocatore più esperto, cui peraltro il titolo sembra rivolgersi piuttosto sfacciatamente.



Piattaforma: PC
Sviluppatore: Sonic Team, Devil's Details
Produttore: SEGA
Versione: Pal
Provenienza: Jap

di Alberto Li Vigni

TRA PASSATO E PRESENTE Sonic Generations

Sonic Generations continua il percorso intrapreso da *Sonic Colors* e *Sonic 4*. In questi ultimi due episodi, infatti, abbiamo visto un progressivo ritorno di alcune caratteristiche basilari del platform classico, come la visuale laterale, i percorsi multipli e l'unico personaggio selezionabile. Esteticamente, d'altra parte, nessuna operazione retrò: Sonic rimane moderno e iperspettacolare. Tale filosofia è evidente anche in questo capitolo, i cui stage sono direttamente ispirati a tutte le ere della saga, dal Megadrive al Wii. Il restyling visivo è tecnicamente superbo, e in particolare per quanto riguarda i livelli, dove vi è una forte profondità di campo e dinamiche alternanze fra bidimensionale e tridimensionale. Più statiche, nonostante l'arrivo di minacce anche dallo sfondo, le sequenze 2d del vecchio Sonic, nelle quali l'assenza dell'homing attack impone inoltre un ritmo decisamente più lento.

Ciononostante le differenze di level design e di fisica con i capitoli MD sono evidenti, non dando origine a un vero contrasto generazionale tra le diverse ere, peraltro insufficientemente rappresentate. Stupisce, infatti, non solo l'eccessiva presenza di stage provenienti dai capitoli 3d della serie, compresi quelli più recenti usciti sulle attuali console, ma anche in generale il loro numero esiguo. Per ovviare al problema SEGA ha deciso di inserire un discreto quantitativo di sfide che effettivamente costituiscono interessanti variazioni al gameplay di base.

Dal punto di vista narrativo si è scelto, invece, di rimuovere il contesto originale dei singoli livelli per inserirli più fluidamente in una trama che ha decisamente i toni da autoparodia. Tails quindi non ci farà più compagnia nella Chemical Plant, e i boss storici sono scomparsi da Sky Sanctuary. In definitiva *Sonic Generations* è un tuffo nel passato che strizza un po' troppo l'occhio al presente, ed è forse consigliabile più ai fan dell'ultima ora che ai nostalgici.



Piattaforma: Xbox360
Sviluppatore: Namco Project Aces
Produttore: Namco Bandai
Versione: Pal
Provenienza: Usa

di Andrea Chirichelli

A VOLTE RITORNANO

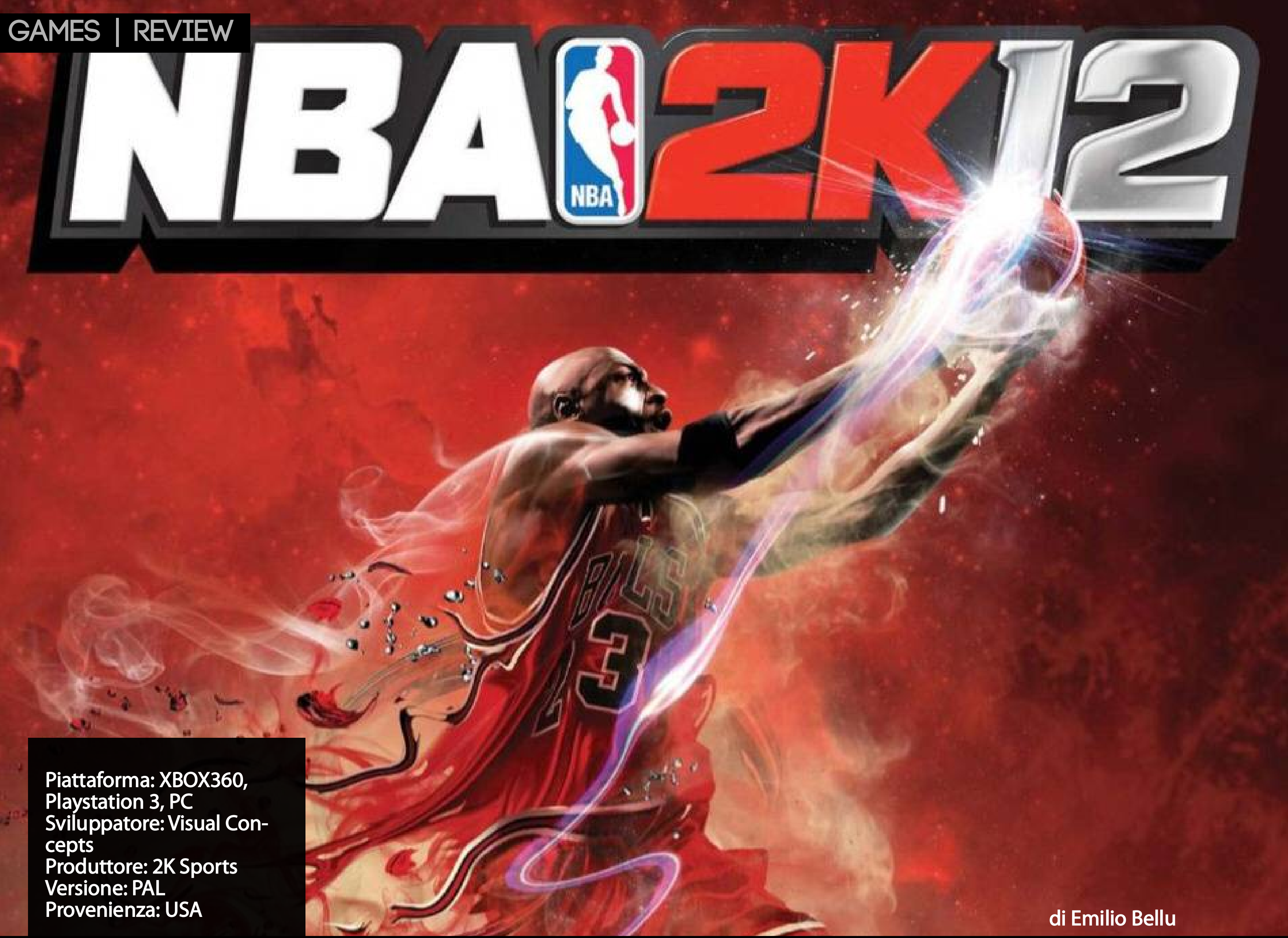
Ace Combat: Assault Horizon

Ai tempi della prima Playstation, quando gli sviluppatori giapponesi erano ancora il punto di riferimento per tutti, ma iniziavano a sentire il fiato sul collo da parte di quelli occidentali, *Ace Comba*t era uno dei classici "titoli convinci amici" che, dopo aver ammirato la mole di poligoni mossi dal gioco, correvano al negozio più vicino per comprarsi la console Sony.

A quindici anni di distanza e molti episodi dopo, lo scenario ludico è drasticamente cambiato, ma *Ace Combat* è rimasto refrattario alle innovazioni. Almeno fino a questo *Assault Horizon* che cerca, riuscendoci solo parzialmente, di svecchiare un formula oramai logora. Così Kazutoki Kono ha pensato bene di resettare e riavviare la saga con un episodio che lascerà interdetti tutti gli aficionados del passato nell'arduo compito di accalappiarne dei nuovi. Ambientata in Africa, la storia, scritta da Jim DeFelice autore di military thriller e spy novels, diventa il perno dell'intero gioco mettendo quasi in secondo piano l'aspetto prettamente ludico.

Le sezioni di volo, drasticamente semplificate per piacere anche a chi non ha mai tenuto una cloche virtuale in mano, sono piegate ad una spettacolarità forzata che se da un lato permette di assistere a dogfight frenetici e combattimenti trascinanti, dall'altro rischia di apparire un po' troppo basica e lineare per chi amava perdersi in imbardate, picchiate e avvitamenti. Questi ultimi possono comunque essere abilitati utilizzando il pannello delle opzioni che prevede l'implementazione di un sistema di gioco più classico.

La deriva arcade del gioco, che in certi momenti ammicca persino ad *Afterburner*, è confermata da una gestione della fisica alquanto "allegra" e dalla presenza di elementi "da sala giochi" quali le munizioni infinite per la mitragliatrice e il recupero automatico dell'energia per gli aerei. Scommessa vinta? Più sì che no: una ventata d'aria fresca era necessaria e *Ace Combat* ha ancora qualcosa da dire nell'affollato panorama videoludico odierno.



Piattaforma: XBOX360, Playstation 3, PC
Sviluppatore: Visual Concepts
Produttore: 2K Sports
Versione: PAL
Provenienza: USA

di Emilio Bellu

REALISMO A SPICCHI

NBA 2K12

C'è una prova molto semplice da fare per capire le differenze tra *NBA 2K11* e *2K12*. Selezionate Michael Jordan e cercate di andare a canestro con una schiacciata devastante. L'anno scorso MJ si muoveva tra gli avversari come un panetto di burro in un piatto di spaghetti, fino a raggiungere il canestro e annientare il ferro con grazia. Quest'anno le cose cambiano. *NBA 2K12* segna l'arrivo della fisica nel basket simulato. I giocatori si scontrano tra loro in maniera molto più realistica. Correre significa mandare la palla avanti, con il pericolo di perderla al primo impatto con l'avversario. Un passo ulteriore verso il realismo, e un altro motivo per tornare ai fondamentali con la serie *2K*.

NBA 2K12 introduce anche un nuovo sistema di controllo per il gioco sotto canestro. È una scelta fondamentale, che bilancia la maggiore difficoltà nel dribblare gli avversari, e permette di spiazzare la difesa con una serie di finte, giravolte e spinte che rendono ogni sfida sotto canestro un teso gioco di strategia. Queste novità hanno cambiato il ritmo del gioco, e questo potrebbe non far piacere a tutti. Per quanto la serie *2K* si sia sempre mossa verso il realismo, l'equilibrio tra spettacolo e verosimiglianza raggiunto nel capitolo precedente adesso è rotto, ed è necessario un approccio più paziente, più ragionato, più vicino alle sottigliezze della pallacanestro reale. Ma *2K* non ha modificato la straordinaria attenzione con cui celebra il passato della lega. Nel nuovo capitolo si può prendere il controllo dei migliori giocatori della storia, da Julius Erving a Magic Johnson, passando per Bill Russel e Larry Bird, in una serie di sfide storiche riproposte con tanto di stile televisivo a tono con l'epoca in cui sono state combattute. È un viaggio nel passato straordinario, anche se mancano le sfide precise che avevano reso speciali le Jordan Challenge dell'anno scorso. Siamo di nuovo di fronte al miglior gioco sportivo di sempre; solo in modo un po' diverso.



Piattaforma: 3DS
Sviluppatore: Interno (Nintendo EAD)
Produttore: Nintendo
Versione: PAL
Provenienza: Giappone

di Pietro Recchi

L'IMPRESA ECCEZIONALE Super Mario 3D Land

Dura la vita, per l'idraulico più celebre del mondo. Si, perchè questa volta (la dodicesima, per la cronaca), il compito di Mario non si riduce al salvataggio di Peach. In ballo c'è un destino ben più grande e squisitamente materiale: quello di una console che, a ormai nove mesi dal lancio, fatica a convincere pubblico e critica, minata da una cronica penuria di giochi e dal goffo insistere sull'effetto tridimensionale. Riuscirà Mario a ribaltare le sorti dell'handheld Nintendo? Vista la qualità di questo *Super Mario 3D Land*, probabilmente si.

Ma andiamo con ordine: per prima cosa, non tragga in inganno lo sviluppo a nome della stessa sezione di Nintendo EAD, responsabile dei due capolavori della serie *Super Mario Galaxy*: *Super Mario 3D Land* non è un compendio portatile delle due esperienze apprezzate su Wii, quanto più la naturale evoluzione della saga nata sull'indimenticato Game Boy nel 1989. Alla componente esplorativa tipica dei planetoidi visti nei due *Galaxy* fa qui da contrasto un gameplay secco e principalmente incentrato sul puro platforming, magistralmente incastonato in livelli da completare entro tempi ben precisi; una caratteristica che -ça va sans dire- si sposa a meraviglia con il mordi & fuggi tipico della fruizione portatile.

Considerate le parti in gioco, non stupisce come il level design del gioco si assesti su livelli di eccellenza, con sezioni di gioco che spaziano dal "molto buono" allo "stellare", senza soluzione di continuità. E il 3D? In poche parole, funziona. Nonostante non sia strettamente legato al gameplay (ci si affida comunque all'ombra di Mario per regolare i salti), l'effetto 3D dona alle scene di gioco una plasticità inedita, trasformando il mai-così-colorato mondo di Mario in un susseguirsi di splendidi diorami in movimento. Ludicamente parlando, *Super Mario 3D Land* è un successo su tutti fronti; dopotutto, la prima, vera killer-app del 3DS non poteva che essere un'avventura dell'italico plombier. Ben fatto, Mario: missione compiuta.


We Can Do It!
Entra nel Vault OGGI!
www.indievault.it


PLAYERS 12

